平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 8月号 AUGUST

SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

490 YEN
1993年8月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻8号通巻104号

MEGA-CD PRESS 出張版スペシャル

夢見館の物語
AX101
ナイトトラップ
シルフィード

エコー・ザ・ドルフィン
ファンタシースターⅣ
ロケットナイト アドベンチャーズ
ガンスター ヒーローズ
マクドナルド
ガントレット
マーブルマッドネス

MEGA-CD PRESS

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
慶応遊撃隊
モンキー・アイランド
アルシャーク
バリアーム

特別攻略

ザ・スーパー忍Ⅱ

―免許皆伝奥義の書―

特集

It's SHOW TIME!

'93年東京おもちゃショー＆SUMMER CES スペシャル情報をピックアップ!

綴じ込み付録 SPECIAL
聖魔伝説3×3EYES
完全攻略PART2

ことしの夏は

BARE KNUCKLE II™

ゲームギアソフト
ベアナックルII～死闘への鎮魂歌(レクイエム)～

7月23日発売予定 3,800円
アクションゲーム 2人通信プレイ可能

強くなければ、守れないものがある。

SELECT PLAYER
AXEL BLAZE SAMMY
BLAZE
POWER
TECHNIC
SPEED
JUMP
STAMINA

セガオリジナルの大ヒット格闘ゲームが、早くもゲームギアに殴り込みだ！メガドライブ版の技はもちろん、ゲームギア版だけの必殺技や敵キャラも登場。2人同時プレイも健在だぞ！

1億年後の大暴れ!!

JURASSIC PARK™

ゲームギアソフト
ジュラシック・パーク

7月30日発売予定
3,800円 アクションゲーム

はるかな太古、地上の王者だった史上最大の生物 恐竜。6500万年前に地球上から姿を消したはずの彼らが、現代の科学でよみがえった…！話題の映画"ジュラシック・パーク"がゲームギアに登場。恐竜の攻撃を逃れて、ジュラシック・パークを修復するのはキミだ!!

JURASSIC PARK

とってもお得なゲームギア新登場！

プラスワン
+1

ゲームギア
スペシャルプライス 15,800円

プラス

大ヒットソフト
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

スペシャルソフト
なぞぷよ

ゲームギア本体と人気ソフト1本がセットになった「ゲームギアプラスワン」登場！
　トは2種類。おなじみの大ヒットソフト"ソニック・ザ・ヘッジホッグ2"パックと、アヤシイ魅力の新感覚パズル"ぷよぷよ"から進化した"なぞぷよ"パックがある。
価格はどちらもお得な15,800円。
キミはアクション派？それともパズル派？

いつでもどこでもカラーが楽しいゲームギア

● 画面はハメコミ合成です。
● ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。
● チューナーパックは別売りです。

● 表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

聖魔伝説 3×3EYES（サザンアイズ）

メガ-CDでなければ創れなかった、迫力と興奮のサザンワールド!

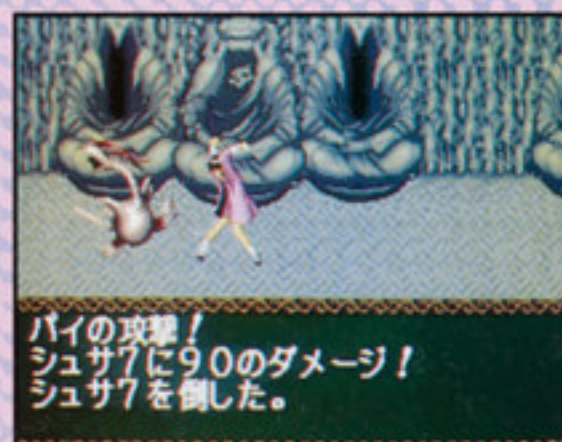
パイと八雲が辿る、謎とスリルに満ちた冒険ラブストーリー。高田裕三原作の「サザンアイズ」が、ついにメガ-CDソフトで登場。総勢27名の声優陣による生ゼリフと臨場感あふれるサウンド。8頭身キャラがリアルに激しく動く、迫真のサイドビュー・バトル。かつてない興奮と感動のスケールで原作キャラクターの魅力がメガ-CDでリアルに展開します。

メガ-CDソフト「聖魔伝説 3×3EYES」

7月23日発売予定　8,800円

バックアップRAMカートリッジ対応ソフト

サウンドCD

㈱キングレコードより、音楽CD「聖魔伝説 3×3EYES FROM メガ-CD」(KICA-1123〜1124)も7月21日発売!! 3,800円(税込)

八雲の連続攻撃!!
シュサ1に171のダメージ!
シュサ1を倒した。

パイの攻撃!
シュサ7に90のダメージ!
シュサ7を倒した。

ダイナミックカントリークラブ

リアルさを極めた、ゴルフシミュレーションの決定版!

“豪快にロングショットを飛ばし、確実にパッドに沈める”このゴルフシーンの醍醐味を、メガ-CDの大容量で完全に再現。トーナメントからフォアサムまで、4つのゲームモードも搭載して、多彩なゴルフが楽しめます。

7月16日発売予定　7,800円
セガタップ対応ソフト

CADDIE SELECT

SEGA　株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

悪を相手に再び炸裂、忍者ムサシのおぼろ流忍術!

MD

The Super 忍 SHINOBI II™

一度は滅びたかにみえた悪の組織"NEO·ZEED"が復活し、ジョー・ムサシに復讐の刃を向けた。迫り来る強敵相手にムサシが跳び、そしておぼろ流忍術がド派手に決まる。さあ、最強の忍者の出番がきた。

メガドライブ カートリッジ
ザ・スーパー忍II
7月23日発売
6,800円(予価)
© 1993 SEGA

強い者が勝つ、それが相撲の王道じゃ!

あぁ播磨灘(はりまなだ)

豪快な荒業や必殺技の応酬で、角界に旋風を巻き起こす人気相撲アニメをゲーム化。無類の強さを誇る横綱播磨灘を主人公にしたストリートモードと、個性的な力士で争う対戦モードで白熱の勝負を再現しているぞ。

メガドライブカートリッジ 8月発売予定 7,800円(予価)

© 1993 SEGA © さだやす圭/講談社・テレビ東京・EF

メガドライブ2
コンパクトになった16-BIT高性能マシン!!
好評発売中!
12,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

Might and Magic® III

マイト・アンド・マジックIII

Isles of Terra

世界へ、挑め!

世界中の冒険者を魅了した本格派3DRPG、ついにメガCDで登場!
街、洞窟、城…と、64エリアにもおよぶ広大なマップを舞台に、
魅惑的な数多くのクエストを解き明かしていく、自由度の高いのが魅力!
国内のRPGに飽きた冒険者よ、世界へ挑戦せよ!

発売日未定/価格未定

セガマウス、ファイティングパッド6B対応(別売)
バックアップRAMカートリッジ対応(別売)

メガ・CD専用

CRI 株式会社CSK総合研究所 〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
詳しいお問合せは営業部までどうぞ

MEGA DRIVE　MEGA CD

スパークスター、
パワー全開、いざ出陣。

次々におそいかかる敵キャラとの壮絶な戦闘シーンは、陸・海・空とまさに火の中、水の中。それでも得意のロケットアタックで爆裂する"スパークスター"は、絶妙なアクションでむかえ撃つ。"スパークスター"の白熱バトルが今、始まる。

GHT
ES™

8月6日発売
定価7,800円(税別)

™

スパークスター™

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
関西 大阪 06(456)4578　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン　フリーダイヤル0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

痛快！幕末シューティング！

MEGA-CDにニューアイドル登場！その名は蘭未ちゃん。

花のお江戸を皮切りに
秘宝の鍵を追い求め日本、アメリカ、
ロシア、はたまたタヌキ、七福神、
サル、ネコ、イヌ、トリ、タコまでも、
入り乱れての大争奪戦！

8月6日発売!!
メガ・CD専用
¥7,400
(税別)

蘭未(らみ)ちゃんの声は
CM、ドラマで活躍中の
菅野 美穂ちゃん

慶応遊撃隊

慶応遊撃隊

THE SECRET OF

MONKEY ISLAND®

映画を超えた面白さ！
抱腹絶倒大爆笑アドベンチャー7月30日公開！

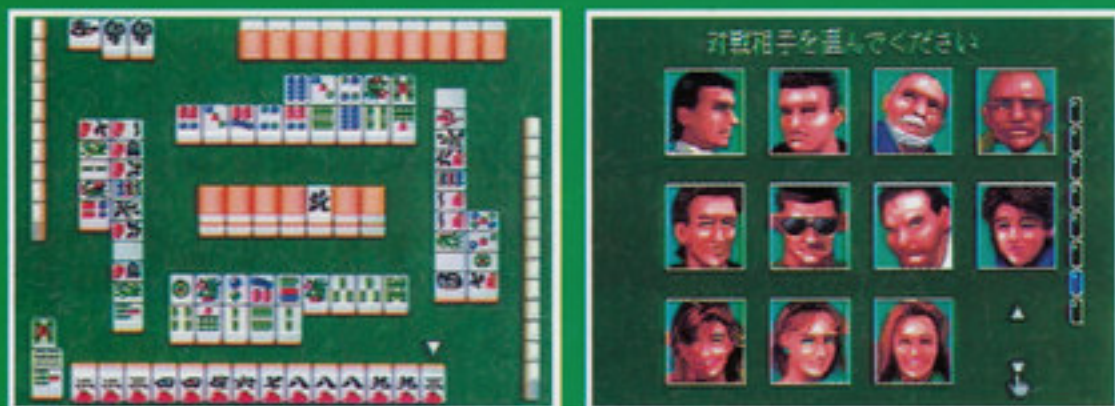
少年の名はガイブラシ・スリープウッド。
彼の夢は、立派な海賊になること。
その夢をかなえるために、彼はカリブ海に浮かぶ
小さな島メレ・アイランドにやって来ました。
美しい女性知事や、幽霊船の船長ル・チャックなど、
多彩な登場人物と、次々に起こるおかしな出来事を、
ルーカス・アーツ社独自のSCUMMシステムを使用して、
まるで映画のようなアドベンチャー・ゲームとして
贈る話題の大作です。

モンキー・アイランド
——ユーレイ海賊大騒動！——

7月30日発売 ¥8,800（税別） メガ-CD専用 セガマウス対応

強力な実戦型思考ルーチンを搭載した、
本格的麻雀ソフトがメガCDに登場！

ワールドカップ 雀豪

■「ワールドカップ・モード」では、世界各国の強豪雀士88人を相手に、麻雀世界チャンピオンを目指します。■「フリー対戦モード」は、純粋に麻雀そのものを楽しむモードです。プレイヤーの打ち手は全て登録され、その癖までも再現できるため、友達や家族の打ち方を研究することもできます。

8月末発売予定 価格未定 メガ-CD専用

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

MEGA DRIVE

騎士伝説

戦場を駆け抜け生き延びろ!

「騎士伝説」はリアルなビジュアルと史実に正確かつ詳細なデータに基づく戦車・自走砲によるタンクバトルシミュレーションゲームだ。
君はドイツ軍の戦車隊長となって戦車中隊を指揮し、戦闘に勝利し、苛酷な戦場で生き延びることを目的とする。
名誉ある騎士十字章を手にできるかは君の腕次第だ。

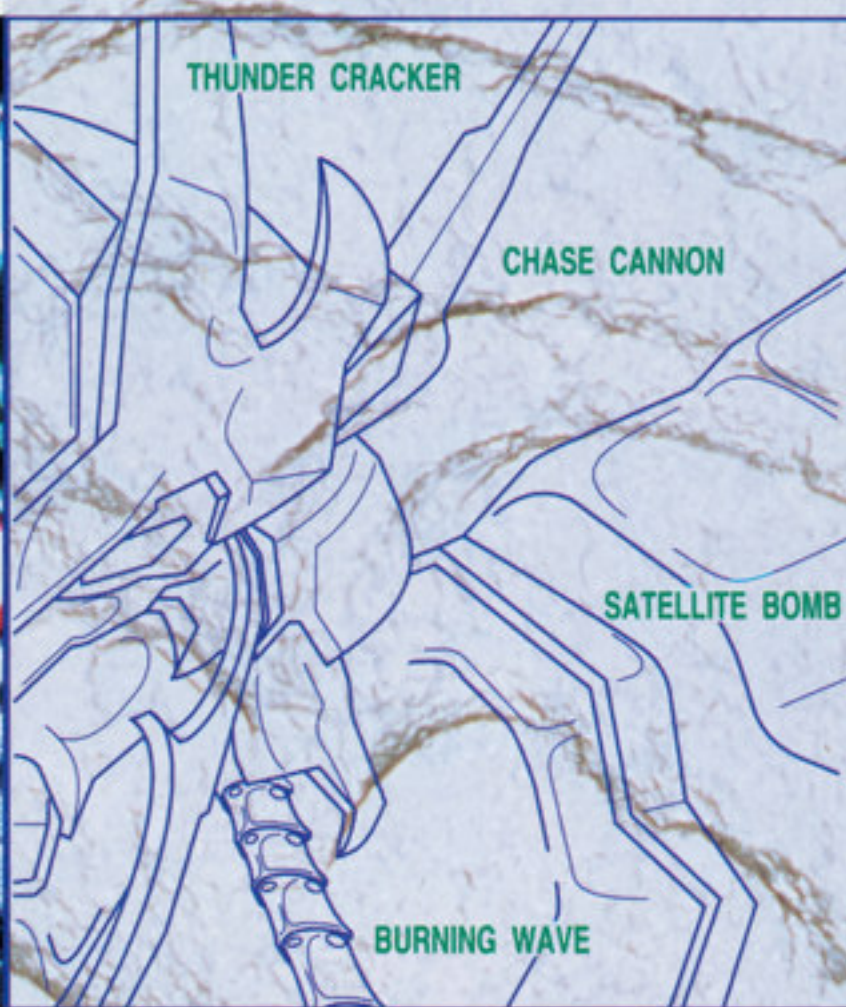
7月30日発売予定!
価格　9800円（税別）

講談社総研　〒168 東京都杉並区下高井戸1-7-7-307
TEL 03(3321)4285

● HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA CD

THUNDER CRACKER
CHASE CANNON
SATELLITE BOMB
BURNING WAVE

撃墜の時、君は英雄になる。

強力なヴィジュアル・アニメーション+サウンドエフェクト。
最高17段階の多重スクロール・1速～4速のバックファイヤーによるスピード調整を活かし、多彩な動きをリアルに表現。
4つのアイテムユニットとロボット変型のパワーアップ、
3段階のレベルアップで敵を撃墜。
真の「シューティテング・ゲーム」を新しい形で提案します。

●戦慄の7 STAGES

STAGE1 "グラヴィティ・パゴーダ"に潜入せよ!!
STAGE2 重力カタパルト、最上階へ進め
STAGE3 ゼウス奇襲!!
STAGE4 オリュンポスのグラゼラス
STAGE5 制圧されし火星基地。
STAGE6 潜航強襲艇"C-ジコンGX"
STAGE7 ゼウス最後の部隊!!

MEGA-CD SHOOTING GAME

BARI-ARM

Information

豪華商品あり

●ヒューマン サマースポーツチャンプ'93
ヒューマン スポーツゲームのゲーム大会。
新作ゲーム体験コーナー等。
日時・8月1日(日) AM10:00～PM5:00
場所・新宿 ルミネホールACT(新宿ルミネ2 7F)

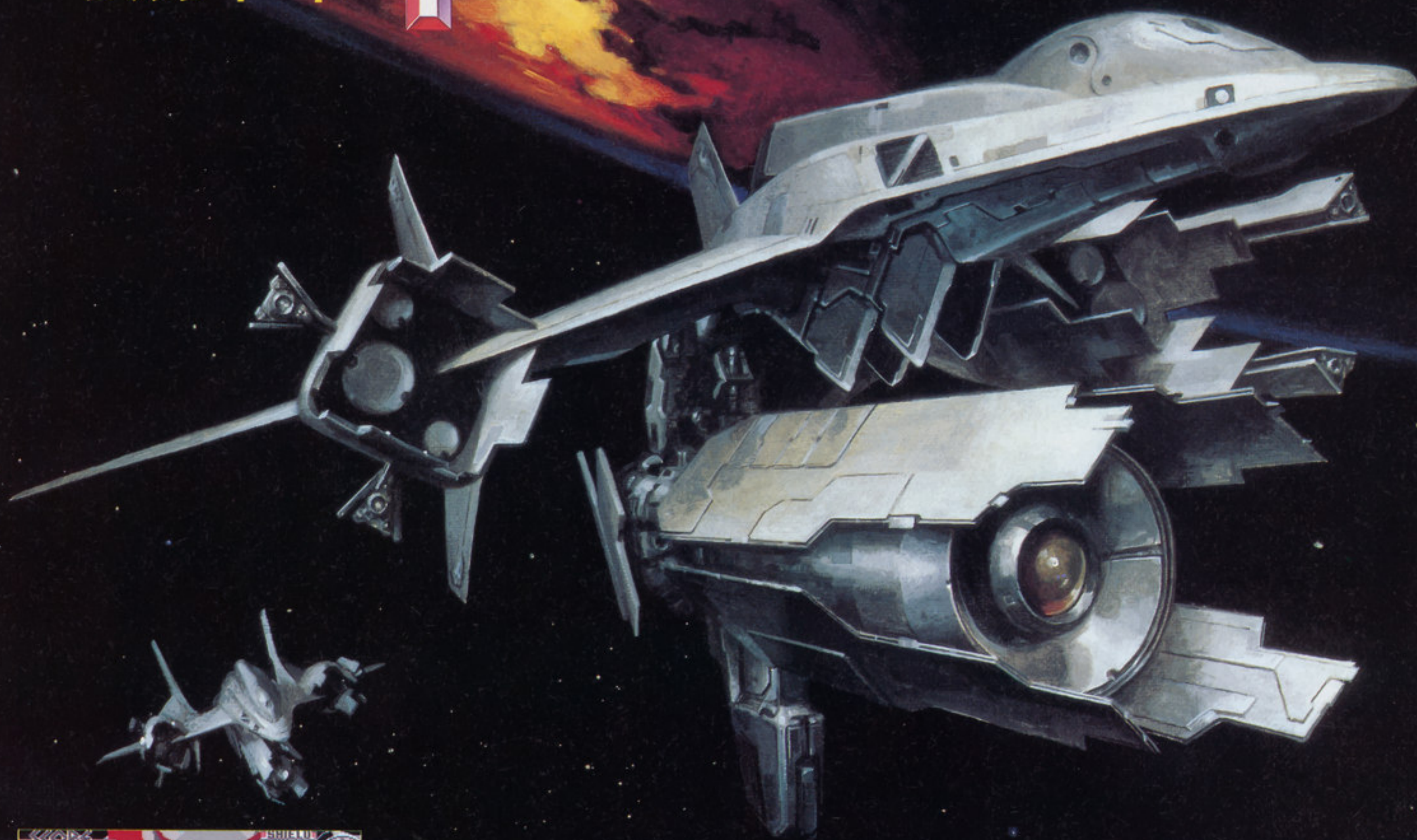
●1080 文化放送「WEEK END KISS」
DJ・U2 ROCKET 提供・ヒューマン株式会社
土曜日深夜1:30～2:00 絶賛放送中

MEGA-CD専用
シューティングゲーム
バリ・アーム

7月末発売予定/予価7,500円(税別)

ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
TEL.0422-70-7000(直) FAX.0422-70-7790

■ゲーム・Informationに関する問い合わせ
0422-70-7798
(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ヒューマンテレホン通信
東京:0422-70-7796 大阪:06-886-3465
(月～金の午後2時～6時)

GAME GEAR

あっ、みっけ!!

FACEBALL™ 2000

にこにこフェイス大量接近中!!

かねてから噂の"にこにこフェイス"が世界各地で異常発生し、日本にも大量接近している模様です。一度その顔を見てしまうと「仕事や勉強が手につかなくなる」などの症状が報告されており、勤勉な日本国民の皆さんは十分な注意が必要です。

鬼ごっこと、迷路がドッキング!

カナダ生まれ
アメリカ育ちの
3Dアクション・対戦型ゲーム
[フェイスボール2000]
ゲームギアで新登場。
10月発売予定

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

メガ・CD専用

MEGA CD

アルシャーク

ALSHARK

妥協なき宇宙(スペース)RPG。

RPGの名作として、プレイヤーを魅了した伝説のゲーム「アルシャーク」が、ついにメガCDで甦る。忠実に再現されたストーリー、新たに追加したビジュアルシーン。惑星フィールドと宇宙空間を別次元でとらえ、かつてないスケールと発想で展開する宇宙RPG。メガCDの容量をフルに生かした未体験ゾーンが、感動とロマンに満ちたファンタジック・ワールドへ誘う。

惑星に点在する町は合計30以上。
内部マップは100以上。
大迫力の戦闘シーン。
感動のフルアニメーション。
ゲームミュージックの枠を超えたハイパー・ミュージック・ワールド。

シナリオ　飯　淳　（ライトスタッフ）
キャラクターデザイナー　木村明弘（ライトスタッフ）
ミュージック・コンポーザー　佐藤天平

1993年秋発売 予価 8,800円(税別)

オリジナルサウンドトラック　10・1リリース／

© Polydor K.K. 1993 © RIGHT STUFF 1992

SAND STORM

POLYDOR K.K.

パフ

7・21 CDシングル リリース！

メガCD
アルシャーク・イメージソング
「スターティング・オーバー」 C/W「追憶」
唄：パフ　1,000円(税込価格)・カラオケ付　PODH-1153

CONTENTS

綴じ込み付録SPECIAL
聖魔伝説3×3EYES
攻略特集PART2

P104
激報第2弾!
シャイニング・フォースII
and
シャイニング・フォース外伝II

新作ソフトをキャッチ・アップ!
新作スクランブル
P41
●バーチャレーシング●ジュラシック・パーク●ペブルビーチの波濤●パーティークイズMEGA Q
●ダイナブラザーズ2●バンパイア キラー●幽☆遊☆白書外伝●バトルマニア大吟醸
●キング・オブ・ザ・モンスターズ●雀皇登龍門●エアロ・ザ・アクロバット●ピットファイターII
●ローリングサンダー3●信長の野望・全国版●ポピュラスII●ああ播磨灘

最新作のホットメニューを宅配します
BEメガ・ホットメニュー
P63
PART1
●コラムスIII●ファンタシースターIV
●ロケットナイト アドベンチャーズ
●騎士伝説
P93
PART2
●NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ●ガンスター ヒーローズ
●マクドナルド●エコー・ザ・ドルフィン
●ロード・ラッシュII●ガントレット
●マーブルマッドネス

P118
特集 It's SHOW TIME!
'93東京おもちゃショー&SUMMER CES スペシャル情報をピックアップ!

P45
ザ・スーパー忍II 免許皆伝奥義の書

MEGA-CD PRESS 出張版スペシャル
P34 PART1 夢見館の物語/AX101/ナイトトラップ
P109 PART2 シルフィード

P125
MEGA-CD PRESS
MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!
●江川卓のスーパーリーグCD
●ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
●慶応遊撃隊●モンキーアイランド
●ダイナミックカントリーゴルフ●サイボーグ009
●マイト アンド マジックIII
●いしいひさいちの大政界●アルシャーク
●アークスI・II・III●バリアーム
●雀豪ワールドカップ●F1サーカスCD
●ぽっぷるメイル●戦国伝承

P16 BEメガ・データランド
P18 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P23 BEメガ・読者レース
P28 THE SCENE OF J LEAGUE
P29 BE MEGA RACING FREAK
P30 BEメガCM探偵団
P31 BE MEGA AM NETWORK
P32 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P61 びーぷるランド
P66 ソニック通信
P68 TREASURE FACTORY
P70 サードパーティーやりたい放題コーナー!
P82 セガ・ファルコム通信
P83 蓬莱学園入学案内
P84 コナミのおへや コナミ姉さん漫遊記
P85 のーコネ新聞
P86 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
P87 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ!ゲーム体験記
P88 時代はバーチャル/YUJI MORISAKI
P89 マルチメディア宣言/阿木二百
P90 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板
P103 実録! 麻雀大会
P145 BEEP! GAMEGEAR
P148 サンダーバーズ ARE GO GO!
P149 メガドラ裏技リーグ
P150 OH! NEO·GEO
P151 BEメガ読者プレゼント

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月から装いも新たになったデータランド。売り上げデータもGGを合体させて15位まで出してみたから、より各ハードのソフト状況が見えてきて面白いんじゃないかな？　ちなみに発売スケジュール表と伝言板はP.90にあるから、そっちも見てね。

1位　前回4位　ぷよぷよ
セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

2951 POINTS

もう半年以上も経つのに、まだまだ売れ続けている「ぷよぷよ」。単純ながら奥は深いぞ。

2位　NEW SOFT　ナイトストライカー
タイトー／'93年5月28日発売／7,800円／SHT／CD

2075 POINTS

根強いファンの多い「ナイスト」が完全移植で家庭用機初登場／　雰囲気優先の移植内容は○？

3位　NEW SOFT　エクスランザー
セガ／'93年5月28日発売／6,800円／SHT／8M

1509 POINTS

渋い作りのロボットアクションがなかなか好評。話題になった発色数より細かい描き込みに注目。

4位　NEW SOFT　幻影都市～ILLUSION CITY～
マイクロキャビン／'93年5月28日発売／4,980円／RPG／CD

1429POINTS

異色の近未来設定がイカスRPG。安さもうれしいぞ。

5位　前回1位　餓狼伝説　宿命の闘い
セガ／'93年4月23日発売／8,800円／ACT／12M

1289POINTS

「ストII」が延びたので売れ行きも継続？　2は出る？

6位　前回—　ぷよぷよ
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)

1133POINTS

じつはこんなに売れてるGGぷよ。なぞぷよも面白いぞ。

7位　前回3位　スイッチ
セガ／'93年4月23日発売／8,800円／ETC／CD

793POINTS

最後までやるのはホントにタイヘン。暇つぶしに最適。

8位　前回—　ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
セガ／'92年11月21日発売／3,800円／ACT／4M(GG)

695POINTS

プラスワンパックでも好評のGG版。3作目も期待。

9位　NEW SOFT　デバステイター
ウルフ・チーム／'93年5月28日発売／7,800円／ACT／CD

462POINTS

取り込みアニメはなかなかだけど、中味のほうは……。

10位　前回7位　ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
セガ／'93年11月21日発売／6,800円／ACT／8M

352POINTS

息の長い「ソニック2」はまだまだ人気。内容も充実。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	6位	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION セガ／'93年4月23日発売／2,980円／ETC／CD	297 POINTS
12位	—	Jリーグチャンピオンサッカー ゲームアーツ・小学館プロ／'93年2月26日発売／7,800円／SPT／4M	278 POINTS
13位	9位	メガロマニア CRI／'93年4月23日発売／8,800円／SLG／8M	256 POINTS
14位	—	GGドラえもん　ノラのすけの野望 セガ／'93年4月28日発売／3,500円／ACT／2M(GG)	217 POINTS
15位	NEW SOFT	スノーブラザーズ テンゲン／'93年5月28日発売／7,800円／ACT／8M	149 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は5月1日～5月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOY SHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

各社の新製品も一段落してきた最近のラインナップだけど、格闘ものの多さにはちょっとあきれなくもないかな……。今回から登場の「ワールドヒーローズ2」は、あの妙なテレビCMで目を引いてか、好調なすべりだしだ。ラッキィ池田恐るべし。

1 ワールドヒーローズ2

選択キャラがさらに増えて大賑わい。マッドマンがイカス。

NEW FACE!

5 戦国エース

戦国時代が舞台のシューティング。6種の戦闘機も個性的。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ワールドヒーローズ2	ADK
2	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
3	3	ストリートファイターII' ターボ	カプコン
4	2	バーチャレーシング	セガ
5	—	戦国エース	バンプレスト・彩京

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近はNEO･GEO人気が高まりつつあるけど、ランキングのほうもNEO･GEOの格闘ゲームが強いね。そのうちメガドラに移植されそうなゲームもありそうだけど、とりあえずはひょっこり発表された「キング・オブ・ザ・モンスターズ」で遊ぶかな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	餓狼伝説2	SNK NEO･GEO	134
2	—	ワールドヒーローズ2	ADK NEO･GEO	63
3	2	天地を喰らうII	カプコン VG	50
4	3	ストリートファイターII' ターボ	カプコン VG	41
5	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	40
6	8	ダークエッジ	セガ VG	35
7	10	ゼクセクス	コナミ VG	28
8	6	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	26
9	4	キャプテンコマンドー	カプコン VG	24
10	16	ワールドヒーローズ	ADK(アルファ電子) NEO･GEO	21
11	14	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	20
12	7	ウルフファング	データイースト VG	19
13	11	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
14	13	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	16
15	12	龍虎の拳	SNK NEO･GEO	13
16	—	アウトランナーズ	セガ VG	12
17	18	サイレントメビウス	ガイナックス パソコン	11
18	—	ファイターズヒストリー	データイースト VG	10
19	—	グラディウスシリーズ	コナミ VG他	9
20	9	天地を喰らう	カプコン VG他	8

祝 キング・オブ・ザ・モンスターズ

笑える怪獣格闘ゲームがいきなり移植。街中で暴れ回れ！

祝 ポピュラスII

あの「ポピュラス」の続編も登場。神と悪魔の戦いが再び。

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月のおもちゃショーでは、「シルフィード」のデモをはじめ、「シャイニング・フォースII」や「バーチャレーシング」など話題作で賑(にぎわ)っていたメガドライブ。「ストIIダッシュ」も「プラス」がついてパワーアップ中だから期待度大だぞぉ。

1位 前回1位 ストリートファイターIIダッシュプラス

カプコン／9月発売予定／価格未定／ACT／24M

391 POINTS

24メガ+αで登場!!
しばらく発売日が見えてこなかったメガドラ版「ダッシュ」は新要素もついて、なんと24メガで登場だ! しばし待て!

2位 前回3位 シャイニング・フォースII

セガ／10月発売予定／8,800円／RPG／16M+B･B

305 POINTS

あの興奮が再び!
おもちゃショーでも公開されていた「SFII」は、見てるだけでも魅きつけられる内容に期待も高い。人気も急上昇中。

3位 前回2位 シルフィード(仮)

ゲームアーツ／7月30日発売予定／8,800円／SHT／CD

291 POINTS

究極のSHT発進!
とにかくスゴイの声が出てやまない家庭用ハード最強のシューティングは、いよいよ今月発売予定だ。買い逃すなよ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	聖魔伝説3×3EYES	セガ／7月23日	139
5	4	ファンタシースターIV	セガ／12月予定	116
6	—	バーチャレーシング	セガ／発売日未定	104
7	6	サージングオーラ	セガ／発売日未定	102
8	17	ガンスター ヒーローズ	セガ／9月予定	98
9	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ／発売日未定	84
10	12	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ／9月予定	68
11	—	ベアナックルIII	セガ／発売日未定	60
12	—	幽☆遊☆白書外伝	セガ／11月予定	58
13	—	ぽっぷるメイル	セガ･ファルコム／発売日未定	55
14	15	ザ・スーパー忍II	セガ／7月23日	52
15	9	パノラマコットン	サクセス／今秋予定	50

CHECK!

5位 ファンタシースターIV

迫力の戦闘など新画面が公開されたPSIV。カッコイイぞ。

6位 バーチャレーシング

予想以上になめらかに動いていたV.R.。もっと凄くなる?

※上のデータのポイントは6月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

長年ドッグレースの枠にいた超人バロムⅠ（アイ）が先月で引退したため、今月からロンドン小林にバトンタッチしたのだ。真夏の季節を迎えて、ハイローラーズのメンバーも絶好調みたいだぞ。今月は発売されるソフトの本数も多いから、ゆっくり読んでから買いに行こう。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　7月23日発売　ザ・スーパー忍II

セガ　6,800円　ACT　8M
コンティニュー制　1人プレイのみ

大ヒットした前作から数年。新生NEO・GEEDが、真の支配者シャドー・マスターのもとジョー・ムサシとの最終決戦を繰り広げる。全7面。

平均オッズ 6.75

2枠　7月23日発売　ロードラッシュII

EAビクター　8,900円　RAC　8M
パスワード制　2人対戦プレイあり

殴（なぐ）りあり蹴りありの公道レーサーロードラッシャーが上下分割画面の2人同時プレイも可能になって帰ってきた。14人のライバルを叩き落とせ。

平均オッズ 6.25

Game Beginner Girl　青山ようこ

暑くなるにつれて、髪をどんどん切っている私です。冬は肩より下まで伸ばしていたのですが、ついに耳を出すところまでショートにしてしまいました。ここのイラストも変えてもらわないと(笑)。

ザ・スーパー忍II：前作から何年もたってしまいましたが、グラフィックは俄然（がぜん）良くなっているし、馬に乗ったりサーフィンしたりとムサシのアクションも多彩になって、面白さもグンとアップしてます。ボスも個性的だし、雰囲気（ふんいき）もグー。シビアな面もあるけど、カッコ良さで免除（めんじょ）かな。 **7**

ロードラッシュII：前作では、他のバイクを蹴（け）っとばすのが病みつきになったこのゲーム。前は運転に気を使わずに楽しめたんだけど、今回はなんとなく運転がしんどいな。バイクレースものとしてはレベルアップしたけれど、「ロード・ラッシュ」っぽくなくなったと思うのは私だけ？ **6**

Foreign Game User　OLーX光治

再生したYMOに関して、いろいろと賛否両論あるみたい。それはいいとして、ドームでのライブはくやしかった。仕事でいけなかったんだけど、前座がthe orbだったらしい。そんなこと聞いてないよ。

ザ・スーパー忍II：三角跳びやダッシュ斬（ぎ）りなど、前作より技は多くなってるが、操作感覚のほうはほとんど変わってない。だが、新鮮味がないせいか前作よりもイマイチ先に進みたいという気が起きてこない。音楽も古代佑三（こしろゆうぞう）じゃないので全体的に普通な感じだ。完成度は高いが……。 **6**

ロードラッシュII：前作に引き続き、早くも登場の第2弾。これがまたイカスのだ。前作を遊んだことがない人は、こちらで2人プレイを楽しもう。倒れたバイクを自分の足で走って取りに行く姿は、爆笑必至で必見だ。海外ものにしてはまとまっているほうだから、試してみてもいいぞ。 **7**

Game Mania Group　ハイローラーズ

今回からロンドン小林が新たにハイローラーズに加わったぜ。ゲームにかける情熱は、この俺が認めるほどだ。まあ応援してやってくれ。で、俺は今ビリヤードに凝っている。誰か勝負しようぜ。(渋谷)

ザ・スーパー忍II：キャラの動きやゲームシステムなどは、前作の良さを受け継いでおり、デキもしっかりしてて好感がもてる。動きや絵も明らかに良くなってるしね。でも、なまじ前作と同じため、新たな技やアイデアが生きてない気もする。見た目ほど内容は派手じゃない感じ。(ロ) **7**

ロードラッシュII：動きに若干粗（あら）さはあるものの、コースのダイナミックなアップダウン表現はあいかわらず豪快だ。やや短調な気もするが、何も考えずに遊べるので、ついついやってしまうのがいい。上下分割された2P同時対戦モードも、オマケとしてはうれしいよね。(ロ) **6**

General Game User　ジャムおじさん

出張のため、楽しみにしてたおもちゃショーに行けなくて、とても残念。でも、「バーチャレーシング」や「ファンタシースターIV」などが期待どおりに良かったみたいでうれしいね。今年は期待できるぞ。

ザ・スーパー忍II：新技が多彩に増えたし、各面も趣向が凝らされてて、なかなか良い。操作も前作と同じでなんの問題もなく進められるしね。でも、前作が古代サウンドとの相乗効果で各面を盛り上げていたのに対し、今回はどうも優等生的で普通だ。後半の面も忍っぽくない感じ。 **7**

ロードラッシュII：今度は2Pプレイができるようになった「ロード・ラッシュ」だけど、BGMにしろゲーム展開にしろ、どうも前作にあった毒気がなくなって、普通のゲームになった感じがするね。特に2Pはチマチマしてて、豪快さがないし、楽しさも半減してる。う～んって感じ。 **6**

3枠

7月30日発売

NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ

EAビクター／8,900円／SPT／8M

パスワード制／2人対戦プレイあり

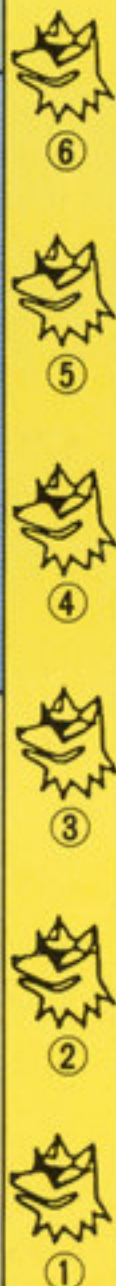
NBA公認のもと、東西各8チーム&オールスター2チームほか全20チームを網羅した本格プロバスケゲームが登場。マーキーシュートも健在。

平均オッズ **6.0**

おなじみのシリーズ最新版。今回は好きな選手を選べ、オリジナルチームが作れるようになってますが、熱狂的なバスケファンにはうれしい機能でしょうね。データが新しいのもいいですが、あいかわらず派手さに欠けるのは残念なところ。見せ方ももう一息かな。 **6**

まず動きがイマイチ。なんとなくゆったりしてて、しかもぎこちないんだよね。やっぱりスピード感がもっとないと本物っぽくないんじゃないかな。また、あいかわらずオフェンスが簡単で、パスやシュートが決まりやすいのも難。試合展開も大味になりがち。 **5**

システム自体は無理がないし、地味ながら選手の動きも結構細かい。白人やら金髪やらちゃんと実名で動いてくれるのがいいぜ。NBAファンならまさに感動ものだろうな。でも、基本的にNBAを知っている人しか堪能できないのも事実。日本人にはイマイチか。(作) **7**

「ドリームチームUSA」「VSレイカース」の延長上にある最新版がこれ。いわばバスケゲームの「ファミスタ」みたいなもので、データだけが変わってるだけだから、よっぽどのファンじゃないとなかなか手が出ないかも。前よりはいいんだが、こんなに出されても…。 **6**

4枠

7月30日発売

エコー・ザ・ドルフィン

セガ／6,800円／ADV&ACT／8M

パスワード制／1人プレイのみ

ジェネシスで話題をさらったイルカアクションがメガドラにも登場。突如起こった竜巻に、仲間をさらわれたエコーが冒険の旅に出る。全27面。

平均オッズ **8.0**

一目見て、グラフィックの美しさに感動／ これはディズニーシリーズに十分匹敵します。ゲーム自体は少々地味なんだけど、細かな仕掛けや演出が凝っていて、かなり遊べる1本です。やればやるほどハマっていきますね。ちょっとムズイけど、一見の価値ありです。 **9**

こりゃ久しぶりのヒット。ゲーム自体は特に斬新ではないけど、イルカの動きが美しくなめらか。操作しているだけで楽しいのだ。また背景やBGMも独特の味があってよい。問題はゲームの難易度やシステムの不完全さかな。でも日本じゃ味わえないイカしたゲームだ。 **8**

こいつの素晴らしいところは、イルカのつるぴかキュキュのリアルな質感と、その流麗で愛らしいきめの細かいアニメーションだ。立ち泳ぎに、空中大回転。このイルカの曲芸の楽しさは、リンクスで死ぬほどやった「カリフォルニアゲームズ」に通ずるものがある。(渋) **8**

単なる海外移植に終わらず、メッセージの日本語化や難易度の調整に時間をかけてあるのは大いに評価したいね。でも、ひとつのゲームとしてみると、少々不親切でとっつきにくいのも事実。内容的にも一般向きとはいえないけれど、名作の資質は十分。奥も深いよ。 **7**

5枠

8月6日発売

ロケットナイトアドベンチャーズ

コナミ／7,800円／ACT／8M

コンティニュー制／1人プレイのみ

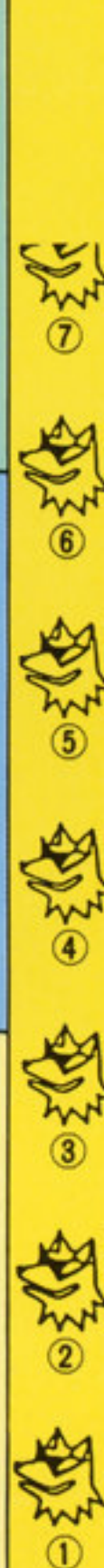
コナミ初のメガドラオリジナルゲームはスパークスターが活躍する痛快アクション。ロケットアタックを武器にデボチンドス帝王に立ち向かえ。

平均オッズ **6.75**

こういうゲームはやっぱりキャラクターが肝心。ロケットで飛べたり、尻尾で枝にぶら下がったりと、感心させられる点は随所に見られます。けれど、キャラがもう少しカワイければ良かったのに……。ゲームも結構難しいから、女の子にはちょっとツライかなぁ。 **7**

コナミのメガドラオリジナルキャラで注目されてるゲームだが、どうも空回りしてる部分があると思う。キャラ自体に魅力を感じられないし、死ぬとはるか昔にクリアした地点から始まったりするなど、プレイヤーにツライ要素が多いんだよね。悪くはないんだけどな。 **6**

見ためはキレイだし、アイデアもたくさん盛り込まれててなかなか良い。だが実際に面白いかというと、首をひねらされてしまう。ズバリ、難易度が高いんだよな。ガチガチの覚えゲームかと思えばそうでもないし、ちょっと中途半端な感じがしたぞ。(作) **7**

ややアメリカ向けっぽいキャラとはいえ、新しいキャラを作ろうというコナミの心意気をまずは買いたい。ゲーム自体は動きやギミックが結構凝っており、見てるだけでなかなか楽しませてくれる。バランス的に少々キツイのは気になるが、じっくりやるにはいいかな。 **7**

6枠

7月16日発売

ダイナミックカントリークラブ

セガ／7,800円／SPT／CD

バックアップ(1)／4人まで対戦可能

ポリゴンによりコース全景を表現した本格ゴルフゲーム。肉声によるアドバイスをしてくれる8人のキャディとディクショナリー機能が特徴的。

平均オッズ **5.75**

メガドラのゴルフゲームの中では、少々上級者向けかも。やることも多いし、結構本格的です。キレイなキャディさんがアドバイスする機能もありますが、私としては女子選手が使えて、カッコイイ男のキャディも用意してほしかったな(笑)。辞書機能はグーですね。 **6**

始まる前にコースをTV解説風に3Dで紹介してくれたり、キャディが喋ったりと、演出的にはいい感じだ。しかし遊んでみると、画面の表示速度が遅いのにはまいっちゃう。ボールを打つ強さのゲージもアバウトで、いいかげんな感じだ。初心者向けかな。 **6**

コースの表示やショットまわりのシステムはさほど悪くないんだけど、それらがショットにイマイチ反映されてこない。作りも雑な感じだが、キャディが全員若いギャルなのは気に入った／ 喋るのもさすがCDだ。だが、バカっぽいキャディのときはトサカだぜ。(作) **5**

基本的に「遙かなるオーガスタ」のシステムそのままだが、キレイさでは本家に負けてるね。コースのポリゴン表示やショット感覚も、どうも全体的に粗い感じだし……。CDならではの機能は悪くないけど、もっとコース数やモードもほしかったな。声もイマイチ。 **6**

7枠

7月23日発売

聖魔伝説3×3EYES

セガ／8,800円／RPG／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

『ヤングマガジン』連載中の人気漫画をゲーム化。原作の前半をベースに、高田裕三監修のオリジナルシナリオで展開する壮大なRPGついに完成。

平均オッズ 6.25

いやぁ、OPの長さにはビックリ。でもこれを見れば、原作を知らなくても大丈夫そう。久々の大作RPGに喜んだ私ですが、序盤から手ごたえありありです。マップなんかも広いしね。声優さんの声も気合いが入っているからファンにとってはやりがいあるんじゃない？ **7**

原作は知らないので雰囲気の具合いはなんともいえないが、まずは戦闘、フィールド、ビジュアルの感じがバラバラで、全体的に統一感がないのが気になった。戦闘やヒントの出し方も、どうも洗練されておらず、愉快な気分になれなかった。意気込みは感じるが……。 **6**

絵と声で原作の雰囲気を出そうとしているのはわかるし、それでいいとも思う。実際ゲーム自体も普通に遊べるしな……。だが内輪ウケが多く、会話のセンスがあまり良くないのが気になる。シナリオはかなり長く、壮大さも感じるが、敵の色変えが多すぎるぜ。(作) **5**

非常にオーソドックスなRPGだが、キャラはよくしゃべるし、シナリオもうまくゲームにまとめられてて、なかなかスゴイと感じさせてくれる点が多いね。でも、豊富な戦闘シーンやイベントに、少々苦労が多いのは気になるな。かなり腰を据えてやる覚悟がいるかも。 **7**

8枠

7月30日発売

バリアーム

ヒューマン／7,500円／SHT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

ヒューマンが初のシューティングゲームでMEGA-CDに参入。反旗を翻した独立国ゼウスに対し可変型重戦闘機バリアームが発進する。全7面。

平均オッズ 7.0

自機が変形するゲームはよくあるけど、これは1つ1つのグラフィックがなかなかカッコ良くできてます。敵を含め、動きの細かさにも注目です。難易度のほうは、ザコの砲台からしてちょっとカタイので、少々ツラかったけど、バリバリ進めて気持ちいいですよ。 **7**

同社のことだから、またマニアックな路線でくるかと思えば、いたってオーソドックスなタイプのゲームだった。しかもアーケード寄りではなく、パソコン寄りな感じがして、個人的にはちょっと……。単純な爽快感はあるが、後半の難しさはストレスたまるなあ。 **6**

ビジュアル関係からバリバリのロボットモノで、そっち方面の人にはうれしいゲームだ。グラフィックは良好だし、サウンドもギンギンでいうことはない。だが、どこかで見たことのある敵や攻撃など、新鮮味にはちと欠ける。自機ももう少し変化がほしいぜ。(作) **7**

BGMのノリからしてPCエンジン系のシューティングっぽい感じだね。設定や世界観もしっかりしてるし、敵もザコレベルから多彩な攻撃をしてくるのもいい。ロボット時の利点があまり感じられないけど、メカの重量感はなかなか。単純に熱くなれる展開もいいよ。 **8**

9枠

9月発売予定

モンキーアイランド

ビクターエンタテインメント／8,800円／ADV／CD

パスワード制／1人プレイのみ

名作「宝島」を題材にルーカスフィルム社が手掛けたアドベンチャーゲームの移植。海賊になることを夢見る少年がさまざまな冒険に挑む。

平均オッズ 6.0

TOWNS版で遊んだ時は、グラフィックの美しさに感動したけど、さすがにそれにはかなわない感じかな。でも日本にはない海外モノならではの妙なユーモアセンスは健在だったので、ひと安心。いかにも直訳っぽいジョークも、意外と笑えます。でもちょっと遅いなあ。 **7**

以前、英語のAMIGA版に挑戦して挫折したのだが、まずは日本語で遊べるのがうれしい。細部までこだわったシナリオや、なかなか頭を使わせる斬新なシステムはさすがに海外の人気作だ。でも、今回は操作性や反応に難点が結構ある。遊びやすいとは言えないのが残念。 **6**

ルーカスフィルム生まれのアドベンチャーということで期待してたんだけど、ゲーム全体のテンポがかなり悪い。各所に作り手のこだわりが感じられるだけに非常に惜しい。ゲーム中どこに行けばいいのかわかりにくいのもツラかったし。雰囲気はいいんだけど。(ロ) **5**

アドベンチャーながら、紙芝居的でなくリアルタイムで動くのが変わってるね。コマンドの選択も二重三重の段階を必要とするので、いいかげんなやり方で解けないのもいい。画面切り換えや処理の遅さは残念だけど、細かい演出は○。ジョークのわかる人にオススメ。 **6**

10枠

7月30日発売

サイボーグ009

RIOT／7,800円／ACT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

往年の同名漫画が高速アクションで復活。謎の少女ヘレナの事故をきっかけに009達は新たな戦い突入する。「地下帝国黄泉編」がベース。

平均オッズ 5.75

とりあえずは「懐かしい／」のひとことですね。ビジュアルシーンのストーリーは、TV放映してた頃のノリで、結構涙モノです。ゲームのほうは、かなりムズイし、009お得意の加速装置も使い勝手がイマイチ。009だけじゃなく、9人全員使えれば良かったなぁ。 **7**

あいかわらず同社らしい作品。ゲーム自体はひと昔前の普通のアクションゲームだが、結構不条理な難しさがあるので、ゲームよりも雰囲気を楽しむといったほうがいいかもしれない。声優もちゃんと使っててファン向けなのだが、原作ファンの私には少々残念なデキ。 **5**

ビジュアル関係は、さすがという感じで納得した。特にアポロンとのやりとりは結構シビレるぜ。ゲーム的には普通に遊べるし、BGMや「加速装置／」の声も良い。でも、敵の配置やトラップがいささか単調なのはもう少しなんとかしてほしかった。惜しいなこれ。(作) **6**

ゲームはオマケと考えれば、これはなかなかいいかも。「地下帝国黄泉編」自体、古い原作なので、ほとんどの人が新作のように楽しめるだろうし、シナリオのほうもなかなか泣かせてくれるよ。でも、ゲームはかなり大味なので、熱狂的なファンじゃないとツライかな。 **5**

※「モンキーアイランド」は発売日が急きょ9月に変更されました。ご了承ください。

11枠

7月23日発売

アークスI・II・III

ウルフ・チーム／8,800円／RPG／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

ウルフ・チームの代表的なRPG「アークス」シリーズを3部作まとめて移植。ジェダ・チャフ、ピクト・ピヨントらが各シナリオで活躍する。

平均オッズ 5.25

久々の古典的(?)RPGですが、やや古典すぎるきらいがあるかも。経験値やお金をためて、いい武器を買うっていう一般的なタイプなのは気に入ったのですが、ちょっとかったるいのが気になるな。ビジュアルはいいので、たまにはゆっくりRPGをという人にオススメ。 **6**

他社の有名RPGからおいしい部分だけを集めたゲームって感じがしないでもないが、戦闘中にキャラがしゃべったりするのは、結構目新しくていいかも。でも戦闘が単調だし、キャラ育てもあまり変化がないのはどうも。オートマッピングはあるけど、全体的にツライ。 **5**

3Dタイプのダンジョン RPGなので、好みは分かれるところだろう。シナリオに関してはパソコン版とほぼ同じなので、昔からのファンにはうれしいかも。だが、ゲーム自体がやっぱり古いし、戦闘時の読み込みも結構気になる。はげましコマンドは笑えるが…。(ロ) **4**

パソコン版は続編が出るたびに新鮮さがなくなっていったみたいだけど、とりあえず3本分ものボリュームが1本で楽しめるのはいいよね。でも、シナリオに盛り上がりが少なく、一本調子気味に進むのはちょっと……。クラスチェンジや戦闘ももう一息。 **6**

12枠

8月6日発売

江川卓のスーパーリーグCD

セガ／7,800円／SPT／CD

バックアップ(1)／8人同時プレイあり

プロ野球解説で活躍中の江川卓監修の「スーパーリーグ」が登場。各球団の分析や選手の好不調を江川が解説してくれる。モードも多彩。

平均オッズ 6.25

昔は"怪物"の異名をとった江川さんだけど、今の若い人達にはネームバリューはあるのかな？なんて思いつつも、やりごたえ十分のデキにビックリ。演出も凝ってるし、とにかくこれ1本でいろんなゲームが楽しめるという感じ。野球ファンの私にはウレシイなあ。 **8**

撮り込まれた江川が、選手の状態を評価するさまは、まるで天気予報を見ているようでおかしい。だがゲーム自体は、困ったことに元祖「スーパーリーグ」よりもよろしくない感じだ。あいかわらずプレイ感覚が不自然だしテンポもイマイチ。改善の余地はまだまだあり。 **5**

まずは江川が肉声でチーム分析をしたり塾を開くのが、バカっぽくて気に入った。でもゲーム内容やBGMの雰囲気が前作とほとんど変わっておらず、へんな野球のままなのは残念。TV中継っぽい進行はソソられるが、ファミスタ慣れした身にはやっぱりツライ。(ロ) **5**

球場が倍増したり、選手グラフィックの違いがより多くついていたり、モードや設定が細かくなったりと、前作よりはだいぶ充実した感じはするね。それなりに遊べるけど、おざなりな操作が前作とあまり変わってないのは×。でもシミュレート性は結構いい感じかも。 **7**

13枠

8月6日発売

慶応遊撃隊

ビクターエンタテインメント／7,400円／SHT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

日本の幕末をモチーフにした奇想天外なコミカルシューティング。Dr.ポンに奪われた「秘宝の鍵」を取り戻すため、蘭未とポンが大暴れする。

平均オッズ 7.0

このノリはまさしく「パロディウス！」。最近のSHTにはなかった遊び心がイッパイあります。オチャメなグラフィックとは裏腹に、プレイしてみると難しい、なんてところも歯ごたえがあっていいですね。でも、ネコを次々殺しちゃうシーンはちょっと残酷だなぁ。 **8**

ゲームそのもののデキは、なかなかの水準だと思う。オプションのシステムは結構面白いし、背景やキャラクターもかなり凝っている。しかし個人的にデモのノリと主人公の女の子の声はちょっと……。カラフルなのはいいけど、背景と弾が見にくい時があるのも難。 **6**

各面に入るビジュアルは好みによるが、ゲームのほうはオーソドックスで、ちとムズイ。だがゲーム中の演出は、今までのゲームよりブッ飛びで拍手パチパチものだ。特に3面のボスには、まいるぞ。でも、ここをピークにテンションが下がってくのはなんで？(作) **6**

「パロディウス！」と「コットン」を足したようなノリだけど、とにかく敵から味方までカワイクよく動くし、効果音も凝ってるよね。ゲーム全体の構成だってしっかりしてるし、豪勢なBGMもCDならではで◎だ。ボスがややカタめなのは気になるが、楽しく遊べるよ。 **8**

14枠

発売中

シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～

セガ／5,500円／RPG／4M

バックアップ(3)／1人プレイのみ

大人気を博した「シャイニング・フォース外伝」に早くも続編が登場。前作から2年後、イ・オム軍との戦いが、再び展開される。

平均オッズ 8.25

あいかわらず操作が簡単でサクサク進めるのがいいですね。それでいてストーリーもしっかりしているのでグッドです。GGなのに、しっかりアニメしているのにも感心。これだけいいデキだとGGの小さな画面でプレイするのがもったいないくらい。ユーザー必携よ。 **9**

シナリオやゲームシステムなどは、前作で遊んでいる人にはもうおなじみ。このシリーズ自体、好みの分かれる部分もあるようだが、"完成されている"ということだけは伝わってくるのは確か。テンポもいいからGG向きだし、ファンでなくても損はしないと思うよ。 **7**

前作をあんまりやってなかった俺でも、これは面白いと思ったぞ。システムはメガドラ版と同じ感じだし、敵に前作からの使い回しがあったりするが、前作との上下巻っていうんだから納得もいくだろう。新キャラも続々登場するから、あの楽しみが再燃するぞ。(作) **8**

これはメガドラで出てもおかしくないっていうぐらいよくできてるね。特に2章以降からだんぜん面白くなるんだけど、登場人物のほとんどが新キャラなので、シリーズをやったことのない人も、心配なく楽しめるよ。謎解きとかもあんまりないので初心者にもOKだ。 **9**

15枠

7月23日発売

ベアナックルII

セガ／3,800円／ACT／4M

コンティニュー制／2人通信プレイあり

メガドラ格闘アクションの名作を、ゲームギアにも移植。ゲームギアオリジナルの必殺技も追加され、アクセル、ブレイズ、サミーが闘う。

平均オッズ 6.0

メガドラ版のデキが相当良かったので期待していたのですが、ウーン…ちょっと残念。「ベアナII」ならではの派手派手さは、やはりGGでは出し切れなかったかな。でも、新技も入ってるし、ゲームそのものもオモシロイので、GGだけ持っている人にはオススメよ。 **7**

前作ではチマチマしてよく見えなかった背景も、グラフィックに工夫がしてあるようでクッキリ。通信ケーブルの2P同時プレイももちろんあるし、なかなかのデキ。マックスがいなくなってるけど、ゲーム自体の移植度は高いので、問題なし。GGにしては良いよ。 **6**

とりあえず移植のほうはよくやってるほうだ。3つのボタンから2ボタンになったため、必殺技がコマンド系になったりしてるなど、操作系はよく考えられている。打撃音などのSEが少々物足りないけど、こんなものかな。メガドラユーザーにはちょっと…（ロ） **5**

プレイヤーキャラが1人減ってはいるけど、面の構成や豊富な技など、まさしくメガドラ版のミニチュア版といった感じに仕上がってるね。もとが16メガの大容量ソフトなので、まあよくできたほうと言っとくべきかな。そこそこ面白いけれど、少々物足りないかも。 **6**

16枠

7月30日発売

ジュラシック・パーク

セガ／3,800円／ACT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

S・スピルバーグの話題作をゲーム化。ジュラ紀に繁栄していた大小さまざまの恐竜が蘇った現代で、驚異の世界を探索せよ。

平均オッズ 5.5

話題の映画のゲームだけど、車に乗って敵を撃ちまくるステージは、爽快で気持ちいいですね。でも、キャラを操作して進んでいくステージは、突然難しくなるのでちょっと……。武器の使い分けも面倒で、シンドイところが多いしなあ。画面もちょっと地味かな。 **6**

まずは色使いがあまりよくないので、かなり画面が見にくいのが気になるな。スクロールやキャラクターの動きが特別速いわけではないのに、画面が見にくいために、へんに難しくなってしまっているんだよね。内容的にも単純なゲームだが、もう少し工夫があれば…。 **5**

ゲーム内容自体は目新しいところがなく、どこかで見たようなゲームをごっちゃにした感じ。といっても演出部分が凝ってるので、結構遊べちゃう。特に画面の3分の1くらいはある巨大な恐竜が登場するシーンには驚いてしまった。でも後半戦はやや意地悪。（ロ） **6**

シューティング、アクション面それぞれに見どころがあってなかなかだね。特に止め絵の迫力はいい意味でGGらしくないのが○。ただしゲームとしては単調で面白みに欠けるので、映画を見てないとツライかも。デカイ恐竜もスゴイけど、基本的にファン向けかな。 **5**

from BEメガ編集部

今月は、各社の話題作や期待作が出そろってきて、本数的にも賑やかになったね。ようやく出てきた「3×3EYES」や「シャイニグ・フォース外伝II」などRPG大作の評価はご覧のとおりになったけど、「エコー」も意外に評判がいいみたい。「シルフィード」は来月するから待っててね。

掘り出し物アリ！

今月は本数も多いし、待望のRPGも多かったのですが、RPG陣はイマイチでした。でも「エコー・ザ・ドフィン」のような思いがけない掘り出し物があったのはうれしかったなぁ。美しいグラフィックは、とにかく必見です。今回の一押しでしょう。「シャイニング外伝II」も、気軽にかつ何回でも楽しめるあたりは、しっかり作られているなと思いました。個人的に「モンキー・アイランド」の妙なセンスも好きですが……。

GGユーザーも安心だね

久しぶりに買いたくなるソフトが出てきたぞ。まず「エコー」は間違いなく買い。ただシステム的に、やっぱアメリカ的な大味さが残っているので、多少は考慮が必要かも。個人的には「ロード・ラッシュII」もかなり好き。それから見逃せないのが、ゲームギアの充実度。特に「シャイニング・フォース外伝II」なんて、ゲームギアでお手軽に遊ぶのにうってつけって感じだと思う。「ベアナックル2」で2P同時プレイってのもいいね。

ACT関係が充実

うぃーす。今月から新たにハイローラー軍団に入隊したロンドン小林だ。わが軍団のお勧めは、全員一致で「エコー」。水上を気持ち良さそうに飛び跳ねるエコーを見るうち、画面の中へトリップしてしまいたくなる気持ちに襲われること間違いなしの快作だ。ゲームの難易度はかなり高いが、メガドラ野郎なら買うしかないぞ。海外モノでは「ロードラッシュII」、CDなら「慶応遊撃隊」がハードなデキで遊ばせてくれるぜ。

良質のシューティング

今月は夏休みを前に、ジャンルも本数も豊富にそろったみたいだけど、とりあえず久しぶりに遊べるシューティングゲームが出てきたのは意外な誤算だったね。しかも作っているのがヒューマン、ビクターというのもうれしい誤算。で、今月は、「バリアーム」「慶応」のシューティング2本と、「シャイニング外伝II」あたりをチェックかな。この他、コナミの「ロケット」や「エコー」など水準以上のゲームも多いよ。

読者参加型企画

BEメガ読者レース Vol.29

JUDGMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方には ピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は8月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ぷよぷよ	PUZ	9.0918
2	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編	TAB	9.0602
3	3	ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.9803
4	5	ゆみみみっくす	ADV	8.9422
5	6	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.858
6	7	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8483
7	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.8405
8	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8323
9	9	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.7073
10	10	ファイナルファイトCD	ACT	8.6564
11	11	ラングリッサー	SLG	8.6302
12	12	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6197
13	13	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6016
14	―	エクスランザー	SHT	8.5833
15	16	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.5726
16	14	三國志Ⅲ	SLG	8.5302
17	―	Jリーグプロストライカー	SPT	8.5263
18	17	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5063
19	15	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	8.4298
20	18	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.4271
21	19	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3638
22	20	レッスルボール	SPT	8.3525
23	21	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	ACT	8.351
24	22	レンタヒーロー	A・RPG	8.3284
25	25	武者アレスタ	SHT	8.3237
26	24	アリシア ドラグーン	ACT	8.3218
27	26	THUNDER FORCE Ⅲ	SHT	8.3055
28	27	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2857
29	28	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2837
30	23	提督の決断	SLG	8.2413
31	30	F22インターセプター	SHT	8.2187
32	29	チェルノブ	ACT	8.206
33	31	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.175
34	33	スタークルーザー	ADV	8.1592
35	34	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.1452
36	36	バトルマニア	SHT	8.1374
37	37	スーパーモナコGP	RAC	8.1145
38	―	スイッチ	ETC	8.0947
39	38	デビルクラッシュMD	PIN	8.0883
40	39	ベアナックル	ACT	8.078
41	40	ザ・スーパー忍	ACT	8.0747
42	41	サンダーストームFX	SHT	8.0699
43	53	ジャガーXJ220	RAC	8.0625
44	42	スーパー大戦略	SLG	8.0587
45	44	三國志Ⅱ	SLG	8.0536
46	46	球界道中記	SPT	8.0481
47	45	ロード・ラッシュ	RAC	8.0465
48	48	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0419
49	47	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0312
50	51	重装機兵レイノス	ACT	8.0236
51	43	鋼鉄帝国	SHT	8.0126
52	50	ダイナブラザーズ	SLG	8.0
53	54	アウトラン	RAC	7.9885

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命穴馬紹介

予想以上に伸びた渋い作品2本。細かく凝った仕上りは、やはり「本命」といえそう?

14着 前回― エクスランザー

セガ/'93・5・28 6,800円/SHT/8M

全投票平均点	8.5833
本誌の平均点	7.5

爆発などの画面効果をはじめ、グラフィック関係は文句なしにスゴイ! これまでのソフトと明らかに違うのがハッキリわかる。でもその反面、BGMは音色がひと昔前といった感じでどうもイマイチ。またリアルさとか戦略性を重視したため、テンポの良さやエキサイティングな感覚に欠けるのも残念。あっけないエンディングもガッカリ。でも一見の価値はあるぞ。(群馬県・関浩昭) 絵は確かにスゴイけど、いやらしい敵の配置と斜め撃ちがないのは×。爽快感も半減。(山形県・内藤慎二・19歳)
★こだわりの演出はメカマニア必見。難易度は普通?

17着 前回― Jリーグプロストライカー

セガ/'93・6・18 8,800円/SPT/8M+B・1

全投票平均点	8.5263
本誌の平均点	6.75

実名使用のサッカーゲームの中では一番面白い。選手の動きは細かいし、ブーイングなどの合成音声もリアルで良い。もっとハデなビジュアルやエディットモードも欲しかったが。(宮城県・矢口正史・14歳) ドリブルが遅かったり、選手に個性がなかったりして、全体的に期待外れ。リアルさのために、ドリブルが難しいのはわかるが、キーパーがセミオートなのは許せない。「こっちだー!!」と思うボールを8割は決められてしまう。それにしてもFOULが多いのはお国柄? (神奈川県・広崎修・16歳)
★再発売騒ぎもあったけどなかなか好評。選手名鑑も○。

○対抗馬紹介

前人気同様、評価の分かれた話題のギャグベンチャー。一見はしときたい「対抗」だ。

38着 前回― スイッチ

セガ/'93・4・23 8,800円/ETC/CD

全投票平均点	8.0947
本誌の平均点	7.25

始めっから「GASE」と笑わせてくれるが、ゲーム性というものはあまりなく、次に起こるリアクションを楽しむソフトといえる。ギャグ自体はそこそこ笑えるし、その画面を見るのも楽しい。だが、途中で最初に戻されたり、同じところをぐるぐる回ったりするので、飽きが早いかも。ケント・フリックの擬音は最高! (長野県・清水一樹・17歳) いろいろ話題を呼んだゲームだが、結局は似たような単発ギャグを見ているだけ。同じ所を行ったり来たりさせられるのもツライ。(宮城県・畔柳聡・18歳) あまりにもバカバカしくて思わず笑ってしまう。あきれてしまうほどしつこいゲロネタや、MEGA-CD 2では通じないギャグ、任○堂からクレームついちゃいそうな夢のテ卜ネタ。ちょっとクドい部分もあるが、まあ許せる。ただ、すでに押したスイッチをまた押してしまうのが続くと、飽きがくる。一度押したスイッチは、色分けかなんかで見分けがつくようにしてほしかった。(京都府・岩村幸政・21歳) 読み込みのたびに音楽がストップするので、待たされてるって感じが強い。またスイッチの半分近くが、ワープというのもなんかイヤ。(埼玉県・河原塚貴幸・24歳) 1,000以上のギャグが入っているとはいえ、とりたてて面白いと思えるものはないのだが、なんとなくやめられずにスイッチを押し続けてしまう。一歩間違えばバ○ゲー。(大阪府・児玉誠・21歳) エンディングまでひたすら苦痛の連続だった。(東京都・小池雄介・20歳) ★結局賛否両論の押すだけゲーム。豪華スタッフと惜しげのない技術の投入は必見だけど、マッピングも必要だぞ。

オッズ表A 寸評

まずは大作、優良作の集まってくるA表の動向だが、今月も首位争いのほうは「ぷよぷよ」がトップをキープし、栄光の王座の地位に磨きがかかってきているぞ。一時期激しいトップ争いをしていた「ベアナックルII」が8点台に落ち、「ソニック2」も7位に急落した今、当分「ぷよぷよ」はトップの座を守り続けるかもしれないね。こうなると、今後のカギは「シルフィード」をはじめ、夏の話題作が握っていそうだけど、ここらへんの登場も目が離せないぞ。他では「鋼鉄帝国」のダウンが要注意かな。

●その他欄外

たまにはパズルはどう?

134着 前回129着 ドラゴンズアイ プラス 上海Ⅲ

ホームデータ/'91・11・2 5,800円/PUZ/2M

読者	7.125
本誌	6.75

今となってはブームも去ったパズルだが、毎回ランダムに出る牌やシャッフル機能など、ユーザーへの配慮はまあまあ。でもクリア後の絵はショボイし、ドラゴンズアイもイマイチ。中毒性も薄い感じ。(東京都・谷口守・21歳)

【場外馬券場Ⅰ】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの当選発表だ。今回初登場した「スイッチ」のオッズはご覧のとおり8.0947だったけど、これに一番近い予想をしてくれたのは埼玉県の西山卓志くん(8.0893)だった。西山くんにはソフト1本送るぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドライブソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
54	49	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	7.9782
55	56	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9746
56	55	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9653
57	52	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9487
58	58	修羅の門	SLG	7.9449
59	60	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9224
60	62	ノスタルジア1907	ADV	7.9221
61	—	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9
62	63	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8919
63	35	プロフットボール	SPT	7.8846
64	59	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8827
65	64	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8826
66	66	タイムギャル	ACT	7.8741
67	57	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.8695
68	65	バハムート戦記	SLG	7.8525
69	69	ロードブラスターFX	RAC	7.8493
70	67	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8276
71	32	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.8243
72	68	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII	RAC	7.8219
73	71	グランドスラム	SPT	7.8055
74	73	大航海時代	SLG	7.7764
75	—	ボールジャックス	SPT	7.7619
76	74	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7562
77	75	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	ACT	7.7344
78	76	ソーサリアン	A・RPG	7.7163
79	86	チキチキボーイズ	ACT	7.7096
80	77	トージャム&アール	ACT	7.7033
81	70	キングサーモン	SLG	7.7
82	72	サイドポケット	TAB	7.6956
83	78	アフターバーナーII	SHT	7.6952
84	—	ナイトストライカー	SHT	7.6923
85	80	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6674
86	79	中嶋悟F-1　スーパーライセンス	RAC	7.6666
87	81	F1サーカスMD	RAC	7.6591
88	82	ゴールデンアックス	ACT	7.6539
89	83	コラムス	PUZ	7.6279
90	85	大魔界村	ACT	7.6165
91	84	スプラッターハウスPART3	ACT	7.5978
92	94	ツインクルテール	SHT	7.597
93	88	ピットファイター	ACT	7.5922
94	90	クルードバスター	ACT	7.5808
95	91	ゼロウィング	SHT	7.5719
96	61	レミングス	PUZ	7.5714
97	92	ダライアスII	SHT	7.5529
98	89	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5217
99	99	ブライ　八玉の勇士伝説	RPG	7.5148
100	96	ランパート	SLG	7.5
101	95	ソーサルキングダム	RPG	7.4891
102	100	エレメンタルマスター	SHT	7.4813
103	101	スピードボール2	SPT	7.4811
104	93	エアーマネジメント・大空を賭ける	SLG	7.4736
105	104	空牙	SHT	7.453
106	98	乱世の覇者	SLG	7.4482
107	103	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4439
108	108	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4414
109	105	グレイランサー	SHT	7.4239
110	107	ジノーグ	SHT	7.4124
111	109	紫禁城	PUZ	7.4077
112	106	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3918
113	111	グラナダ	SHT	7.3903
114	110	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3651
115	112	エル・ヴィエント	ACT	7.3574
116	113	ゲイングランド	ACT	7.3434
117	115	ヴィクセン357	SLG	7.3302
118	87	シムアース	SLG	7.3157
119	114	スーパーバレーボール	SPT	7.3151
120	118	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3047

【場外馬券場2】お次の発表は前回15位で初登場した「餓狼伝説」の着順予想の結果だ。今回も31位なんて言っていた欄外予想屋は結局大ハズレだったわけだが(誰か助けてやって……)、正解者のほうは意外と多く、38名にものぼったのだ。というわけで抽選の結果、ソフト1本プレゼントは、岡山県・三宅晋司くん、青森県・下澤幸司くん、静岡県・正岡昭太くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

▲単穴馬紹介

通好みの2本に話題のアーケード移植作。ホントのデキはどうだったの?

61着　前回 —　蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄／'93・3・25
11,800円／SLG／10M+B・1

全投票平均点	7.9
本誌の平均点	6.5

光栄ものらしく中身はしっかりしてるが、一連のシリーズからあまり進化がなく、新鮮味はそれほどない。出てくる国が多くて、ユニットも多彩だが、ノーヘックスラインの戦闘も普通。ゲームとしても古い。(東京都・山科史朗・19歳) 思考速度が速いのはいいけど、商人がいないと何もできないのが×。ウリのオルドも、後半になるとかったるい。(広島県・村井和樹・17歳) 生まれてくる子の顔がみんな同じなので、感情移入ができない。オルドのグラフィックもショボイ。(愛知県・渡辺孝・20歳)
★光栄三部作の最新版。世界制覇よりオルドに燃える?

75着　前回 —　ボールジャックス

ナムコ／'93・4・23
6,000円／SPT／2M

全投票平均点	7.7619
本誌の平均点	6.25

音楽や雰囲気などは、なかなかイイ味を出しているが、ゲームそのものが地味なのは残念。2P対戦はいいが、もう少し1人用のことも考えてほしかった。(秋田県・兼成哲也・20歳) 気分転換に最適。コンピュータ戦は独特の必勝法があるし、対戦では確実に燃えられる。うまい人が相手でも、運が良ければ勝てるのも○。試合そのものの時間が変えられれば良かったが。(秋田県・佐藤浩一・20歳) 奥は深そうなのだが、操作に慣れるのが大変でとっつきにくい。(千葉県・中嶋洋次・18歳)
★シンプルな対戦が熱い1本。でも横画面はツライかな。

84着　前回 —　ナイトストライカー

タイトー／'93・5・28
7,800円／SHT／CD

全投票平均点	7.6923
本誌の平均点	6.75

ドットこそ粗いが、これはまさにナイスト! スピード感、ゲーム性はそのままに移植されている。が、細かい効果音が抜けているなどの粗さも目立つ。ともあれ、MEGA-CDユーザーにはぜひ持っていてほしいゲームだ。(埼玉県・牧野晃洋・20歳) 酷評もあったけど、これは最高。グラフィックよりスピード感を重視したのはやはり正解だろう。だけど、あの花火は一1。次もたのむぜタイトー! (愛知県・小島英靖・20歳) 時々処理が重くなるものの、スピード感と動きはなかなか良い。だが、ドットが粗いのは致命的だ。これのために、ただ撃ちまくるだけのゲームになってしまっている。でもテンポが良いので気軽に遊べる点は良い。BGMもいいだけに、サウンドテストもほしかった。(群馬県・関浩昭) とにかくドットの粗いこと粗いこと。少々ならわかるが、あれじゃあ自分が何やってるのか、自分が何者であるのかわからないってのはやっぱりヒドイ。(愛知県・西村俊彦・20歳) このゲームだけは、ドットが粗いなんて言ってはいけない。そのおかげで、えもいわれぬ破壊感とスピード感を再現できたのだから……。素晴らしすぎるよ、タイトー。(秋田県・原田勝彦・15歳) グラフィックがどうこう言う前に、ぐるぐる回ってりゃ、クリアできるゲーム内容に問題アリ。(長崎県・浦川聡・19歳) ★これまた賛否両論だけど、支持派のほうが多いよう。オリジナルのままのBGMや、花火やパシフィストパターン、アルゴリズムなど若干の違いこそあれ、再現したことに意義ありかな。面クリア後のアクセスと、アレンジBGMはやむをえず?

✖要注意馬紹介

定番キャラのゲームだけど内容のほうは……? ちょっと気になる「要注意馬」だ。

172着　前回 —　らんま1/2～白蘭愛歌～

メサイヤ／'93・4・23
8,800円／ADV／CD

全投票平均点	6.6818
本誌の平均点	5.25

絵がイマイチ似てないし、話も淡々としてててすぐ飽きる。せっかくアニメと同じ声優を使ってるのに、サンプリングレベルが低くて、会話がかなり聴きづらいのは残念。長いだけの戦闘もかったるいだけ……。謎解きもほとんどないし、話のオチもありがちな感じ。(京都府・西田敏也・17歳) ストーリー的には「らんま」らしくていいのだが、しょっちゅうコマンドが出て話に入り込めない。せめてクリア後に、ノンストップでリプレイする機能があれば良かったのに。(岐阜県・加納晋史・25歳)
★人気漫画だけに評価も厳しい? すぐ終わるのは残念。

239着　前回 —　バットマン・リターンズ

セガ／'93・2・19
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	5.6
本誌の平均点	4.5

とにかく画面が暗いのが欠点。暗いというより、むしろ色が単調すぎ。いくら「バットマン」といっても、これはヒドイ。ゲーム自体も操作性がかなり悪いし、何にも考えずに突っ込んでくる敵の攻撃には閉口する。某スーフ○ミ版に比べると、キャラの質感もペラペラな感じ。久々の海外ク○ゲームだ。(大阪府・高野明宏・16歳) 見ためはどうもイマイチだけど、ガマンしてやりこめばなかなか遊べる。先の面に進めば演出も凝ってくるし、意外といい感じ。でもムズイ。(福島県・石田彰夫・20歳)
★ようやく登場の1本。ロープアクションもイマイチ?

場外馬券場　馬主の声

●「ピットファイター」のバズが前転すると、ドリフの仲本工事を思い出す。(埼玉県・鈴木基代・25歳)
●「ソダン」に期待しているヤツは「ソダン」に泣く。(愛知県・戸塚浩次・16歳)
●何も知らずに「Jリーグプロストライカー」を探し回ったオレって……。(兵庫県・松岡稔夫・16歳)
●秋葉原で200円で買った「ソダン」を地方の中古屋で売ったら1,050円で売れた。今度は「ウッドストック」に挑戦だ。(千葉県・鈴木久康・18歳)
●「アネット再び」のエンディングを見た限りでは、アネットシリーズはまだ続きそうだ。今度のタイトルは「アネットたびたび」か? (愛知県・STELLA)

迷馬の厩舎

Written by リアル鈴木

これに賭ければ……………… Vサイン？

29R	49着	魔法の少女シルキーリップ	出走回数	12
親馬	RIOT		過去の着順成績	⑬㉑⑳⑲㉕㉗㉗㉗㉛㊱㊼
出生日	'92・6・9			
売値	7,400円		本29レースの読者平均オッズ	8.0312
馬場種別	アドベンチャー			
馬体重	バックアップ(3)		BEメガ編集部の平均オッズ	7.0
騎乗定員	1人プレイのみ			

厩舎情報 シルキーリップ ひとくちメモ

日本テレネットとして14本目、RIOTブランド9本目にあたる作品は、70年代に流行った魔女っ子テレビアニメのノリをそのままゲームの題材にした異色の問題作（？）だ。次期女王候補に大抜擢された魔法の少女リップが、人間界で様々な試練に直面するこのゲームは、アニメ顔負けの主題歌や1話完結形式など、多くの斬新な手法で話題をまいた。全11話構成。会話デバックモード（メニュー画面でCD-ROMを選ぶと同時にＡＢＣ＋スタートボタンを押し続ける）は便利。

私はシルキーリップが大好きです。といってもあの緑髪の少女のことが好きなわけではないので、勘違いしないでほしい。あぁ、リラルルラリルル……。

当時、私がリップの記事を担当した頃、私ははっきり言ってギャルゲーに偏見を抱いていた。こんなもんがあるからいつまでたってもゲームというジャンルがマイナーイメージから抜け出せんのだ……などと思っていたものだ。ゲームライターという仕事をやっていると、なんかこう、すばらしい作品に巡り逢った時って、やっぱりうれしいし、原稿にも自然と力が入る。だが、そういう作品は意外と少ないもので、年に1本あるかないかという世界だ。私にとってその作品が、たまたまギャルゲーのリップだったのだ。リラルル　ラリルル……。

さてリップだが、これを非の打ちどころがない作品と思っていただいては困る。LIPシステム（当時はこんな名称はなし。同システムのＡランクサンダーから採用）なる感情変化システムも甘いものがあるし、操作性やマップ構成もいいとは言えないものがあった。だが、それを補って余りある長所もいっぱい隠されていた。まず、誰かがやりそうでやれなかった連続ＴＶアニメ的な展開。まぁ、2話や3話と続けてプレイすると、その都度、主題歌を聴かなければならないという欠点もあるが、ソレはソレ。私の場合は夕方の5時30分になると1話ずつプレイしていたので問題はなかったが……。とにかく、CD-ROMというハードの特性をうまく使ったこのシステムにはかなりのショックを覚えた。そしてなんといっても、泣かせるシナリオ。まぁ、これに関しては触れないでおく。また、個性的な登場キャラ達も光っていた。ちなみに私はイザベラのファンだ。と諸々の長所をあげてきたが、最後に特筆すべきは開発チームの熱意というか意気込みが感じられる点だろう。

というわけで私はこのゲームをお薦めしたい。くだらん作品ばかりが目立つ昨今、このような純な作品があったのかと感動していただけることだろう。リラルル　ラリルル……。

今回の書き手はギャルゲー専門家リアル鈴木だ。この手のモノなら日本一？

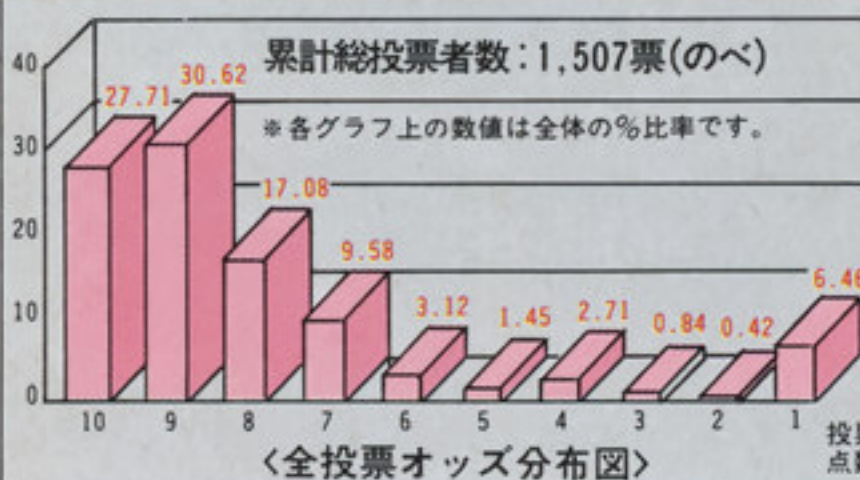
BEメガ データ馬券

発売が若干遅れたが、当時まだまだ遊べるソフトが少なかったMEGA-CDに現れた「シルキーリップ」は、"ギャルゲー"なる言葉を生み出し、ユーザーの話題を集めた。販売面も、初期出荷で約3万余本を完売した後は大きな再販はないが、最近は比較的入手しやすい模様だ。得票分布は10点、9点、1点台が妙に多く、賛否の分かれるところを見せている。

累計総投票者数：1,507票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	27.71	30.62	17.08	9.58	3.12	1.45	2.71	0.84	0.42	6.46

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ シルキーリップ白黒情報

はじめは感情や会話モードなどが目新しく「おっ！」と思ったのも束の間、その要素のすべてが意味のないことに気づきガッカリ。戦闘モードも勝敗はどうでもいいみたいだし、操作性も悪い。（埼玉県・岡部吉明・25歳）気がつくと、「リラルル……」と歌ってしまうほど主題歌はいい。シナリオも社会派的で泣ける。（福岡県・最上俊男・19歳）マップが広すぎるうえに、次に行くところがわかりにくく少々不親切。音声も悪めで、セリフによって音声が入ってないのが気になる。（東京都・川上義夫・18歳）

開発工程の中でカットされた部分も多いリップだけに、音声が少ない、シナリオが消化不良など不満な点も多いみたい。一見の価値はあるが問題点もあり？

名馬に送る今月の格言	リップはあれでも小学生（体は校則違反） 追伸、イザベラのTフロントは……？（リアル）

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
121	117	ストライダー飛竜	ACT	7.3
122	116	ゴールデンアックスII	ACT	7.2942
123	102	マジンサーガ	ACT	7.2916
124	119	三国志列伝～乱世の英雄たち～	SLG	7.2672
125	121	Hard Drivin'	RAC	7.238
126	122	プロホッケー	SPT	7.2272
127	120	電忍アレスタ	SHT	7.2249
128	124	魔王連獅子	ACT	7.2142
129	123	アークス・オデッセイ	ACT	7.2028
130	125	ロイヤルブラッド	SLG	7.1818
131	126	エイリアンストーム	ACT	7.1808
132	128	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.1764
133	127	ローリングサンダー2	ACT	7.1333
134	129	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.125
135	131	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0824
136	132	ファイティングマスターズ	ACT	7.0702
137	97	ヨーロッパ戦線	SLG	7.0555
138	130	忍者武雷伝説	SLG	7.0553
139	139	オリンピックゴールド	SPT	7.0483
140	137	雷電伝説	SHT	7.0372
141	135	ロードブラスターズ	RAC	7.037
142	136	ファステスト・ワン	RAC	7.0318
143	134	ワールドカップサッカー	SPT	7.0263
144	138	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.024
145	133	ペーパーボーイ	ACT	7.0192
146	142	エアロブラスターズ	SHT	6.9638
147	141	ヘルファイアー	SHT	6.952
148	140	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.9487
149	143	アンデッドライン	SHT	6.9487
150	146	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	6.9454
151	145	ガイアレス	SHT	6.9079
152	147	ワンダードッグ	ACT	6.8928
153	148	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8704
154	150	バトルゴルファー唯	SPT	6.8604
155	151	マーベルランド	ACT	6.8536
156	149	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.85
157	152	雀偵物語	TAB	6.8365
158	153	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8241
159	159	R.B.I.4ベースボール	SPT	6.8181
160	155	シャドーダンサー	ACT	6.8106
161	157	レインボーアイランド　エキストラ	ACT	6.7947
162	156	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7943
163	158	ソル・フィース	SHT	6.7812
164	154	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7788
165	160	ダイナマイトデューク	ACT	6.7635
166	144	TOP PRO GOLF	SPT	6.7333
167	162	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7311
168	161	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.72
169	163	太平記	SLG	6.6993
170	164	メガパネル	PUZ	6.6989
171	165	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.6943
172	—	らんま1／2～白蘭愛歌～	ADV	6.6818
173	167	AYAサイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.6382
174	172	デトネイター・オーガン	ADV	6.597
175	168	斬～夜叉円舞曲～	SLG	6.5918
176	169	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5888
177	170	デンジャラスシード	SHT	6.5886

オッズ表B・C寸評

中堅の中にも良作の光るB表に、"中古で狙えばお得かも？"のC表のソフトの動きだが、先月ランクインした「SEGA CLASSIC」「シムアース」「ヨーロッパ戦線」などが軒並みダウンしている他、それ以前に登場していた「プロフットボール」や「レミングス」なども大幅にランクを落とし気味だ。ここらへんの作品はもう数カ月、様子を見たほうがいいかもね。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「予想屋がいるとどうもカンが鈍る（なにぃ／）」「予想屋はもうよそーや（つまらんシャレ）」などなど、最近読者様のお怒りを買ってる予想屋様だ（ワハハハ。←いばんなよ）。この頃どうも着順予想が難しくてさー。ふー。てなわけで、今回もオレにまかせてくれ（はいはい）。「ゴールデンアックスIII」はズバリ205着でどうや。今度こそもらったぜ。くー。

➔オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！ むやみな一点投票＆メーカーさんの組織投票！(笑)

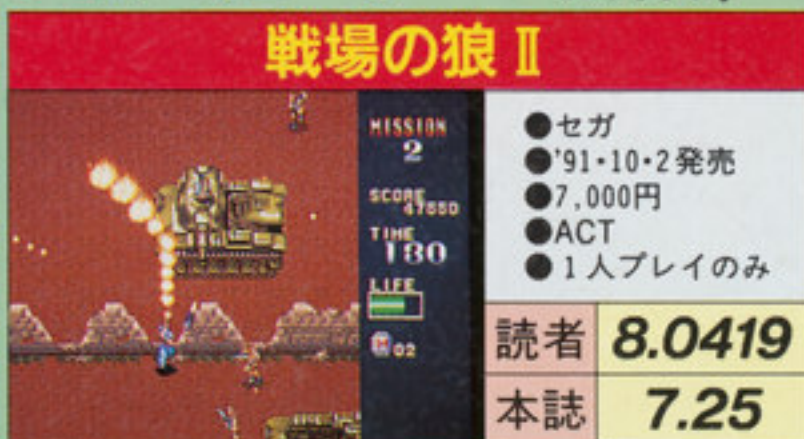
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
178	171	サイバーボール	SPT	6.5873
179	180	JuJu伝説	ACT	6.575
180	174	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5693
181	177	将棋の星	TAB	6.5681
182	175	ワニワニワールド	ACT	6.5675
183	176	TATSUJIN	SHT	6.5554
184	179	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5428
185	166	スライムワールド	ACT	6.5333
186	178	カメレオンキッド	ACT	6.5072
187	182	バッドオーメン	ETC	6.5
188	184	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4722
189	185	アーネスト・エバンス	ACT	6.4522
190	183	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4512
191	194	CRÜE BALL	PIN	6.4166
192	186	エアダイバー	SHT	6.4078
193	189	フェリオス	SHT	6.3794
194	188	フォゴットンワールズ	SHT	6.3783
195	187	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3744
196	190	バットマン	ACT	6.3684
197	181	ドリームチームUSA	SPT	6.3023
198	193	スーパーハングオン	RAC	6.2848
199	191	テクモワールドカップ'92	SPT	6.284
200	195	ESWAT	ACT	6.208
201	192	Blue Almanac	RPG	6.2068
202	197	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2007
203	198	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1958
204	199	スーパーリーグ	SPT	6.1672
205	200	ヴァリスⅢ	ACT	6.1538
206	205	ディック・トレイシー	ACT	6.1349
207	201	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1301
208	202	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1298
209	204	ポピュラス	SLG	6.1186
210	173	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	6.0416
211	206	ブロックアウト	PUZ	6.0365
212	222	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	6.0357
213	208	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0
214	211	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9814
215	210	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.9642
216	212	ファイアームスタング	SHT	5.9534
217	209	アフターバーナーⅢ	SHT	5.909
218	207	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.9
219	214	バーニングフォース	SHT	5.8966
220	203	スーパーH.Q.	RAC	5.8823
221	215	スパイダーマン	ACT	5.8467
222	218	ヴェリテックス	SHT	5.8421
223	236	パチンコクーニャン	ETC	5.826
224	217	アローフラッシュ	SHT	5.8136
225	213	Art ALIVE	ETC	5.8125
226	219	クラックダウン	ACT	5.8125
227	216	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7884
228	220	ダーウィン4081	SHT	5.7866
229	221	サイオブレード	ADV	5.7854
230	225	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7764
231	229	大旋風	SHT	5.7592
232	226	ゴーストバスターズ	ACT	5.7543
233	223	ニュージーランドストーリー	ACT	5.754
234	230	ウイップラッシュ	SHT	5.7434
235	224	クラックス	PUZ	5.74
236	231	エグザイル	A・RPG	5.6949
237	232	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.659
238	227	ストームロード	A・PUZ	5.619
239	—	バットマン・リターンズ	ACT	5.6
240	244	アネット再び	ACT	5.5923
241	235	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.5868
242	238	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
243	234	アイル・ロード	RPG	5.5431
244	237	マージャンCOP竜	TAB	5.5411

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　渋谷洋一

戦場の狼Ⅱ

●セガ
●'91・10・2発売
●7,000円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	8.0419
本誌	7.25

「女子供も関係ねえ～、殺せ、殺せ、もっと殺せ～」。ああ、懐かしの戦場の狼のテーマ、替え歌バージョンが脳裏によみがえってくるぜ。必殺のマシンガンを乱射し、後ろを振り返ることなく突進する戦場の狼。ダダダダダダダッ、ズガガガガッ、バリバリバリバリ。ブッ殺して、ブッ殺して、ブッ殺しまくる殺戮の快感たるや、まるで破壊の神様にでもなった気分だぜ。悪党どもに正義を教えてやるのには、やはり暴力がいちばんだ。なかでもとびきりなのは、鉛弾だろう。あれを食らわせれば、どんな奴でもたいてい、無口になるからな。

て、今回の「戦場の狼Ⅱ」では多種多様な殺戮の快感を楽しませてくれるのがいい。まずは、ジープによる蹂躙。これは気持ちいいぜ。「デスレース2000年」というB級映画を知っているか。人を引き殺すとそれがポイントとなるデスレース。しかも女、子供、老人、病人が高得点て、特に赤ん坊が最高のポイントとなっている。映画は、病院に突っ込んで病人を轢きまくったり、赤ん坊に爆弾を仕掛けたりと、エキサイティングなストーリーで終始笑わせてくれる。まだシルベスタ・スタローンが売れてない頃で、主人公のライバル役で出演してるのも笑えるぜ。そういえば、まだインベーダーが流行るちょっと前に、この映画をモチーフにした「デスレース」というゲームがあったな。もちろん人を轢き殺してポイントを稼ぐというゲームだったのだが、発売後すぐに"おかみ"からクレームがついた。それで、その後はゴキブリを引き殺すゲームになったというが……。

おっと、話を戻すぜ。ジープに次いで爽快なのが、銃座に固定されたマシンガン乱射だ。銃座に固定されているので、その場でグルグル回転しながらブッぱなすわけだが、こりゃあもう、うおりゃ～状態だ。狂ったように回転し無差別になんでも破壊できるぜ。

そしてこのゲーム最大の醍醐味は火炎放射器につきる。紅蓮の火柱を右に左にと操作する感覚がグッド。真っ赤になって死んでいくのがハラショーだ!!

燃やして殺す爽快感

私の推奨大馬　ホンダべるの

◆MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER(セガ)

マイケル本人のチェックのもと同名映画をゲーム化。華麗なダンスアタックがイカスが後半面は広い。

アオゥ！ この「MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER」、オリジナルのアーケード版もキテたけど、メガドラ版も相当キレてるわよ。ヒ～！

マイケル、いやマイコ～の正体は、宇宙から来た愛の使者。彼の目的は、暗黒組織に誘拐された大勢の子供を助け出し、組織と対決することなのだ。さらに泣けるのが、その組織の目標が世界征服であること。誘拐なんてしている場合か！ フ～ッ！

で、子供は扉や車のトランクの中などに隠されている。それらをひとつずつ開けてチェックしていくのだが、そのたびにクルリと正面を向き、両手を開いて「チャッ！」とポーズを取るマイコ～。しかぁし、ほとんどの場合、中から出てくるのは敵である。おいマイコ～、敵だっつーの。ポーズやめれっ。あーあ、またダメージくらってるよ。ヒ～ヒ～ウゥ～。

歩くのもジャンプも、いちいちポーズをつけないと気がすまないマイコ～。その自意識過剰の踊るような動きには、某ペルシャの王子やアネ○ト姫もビックリだろう。さらには「BAD」のリズムで、その場にいる敵を一緒に踊らせる必殺技も持っている。マイコ～、あんた愛の使者じゃなくて、笑いの使者なんじゃないの、ホントは。ウゥ！

みじめなのはペット猿のバブルスくんだ。ゲーセンでは立派に戦っていたのに、メガドラ版では腕を上下左右に動かし、ボスの位置を教えるだけというマヌケな役。さてはこのバブルス、ウワサどおり別猿なのでは？ 話によると、もう4代目だとか。ヒ～！

スゲェぜ ロボマイケル

流星を取るとロボットマイケルに変身する。笑えるぞ。

次に出たら買い!!

12人の惑星戦士が闘う格闘ゲーム「ファイティングマスターズ」は、初期出荷約3万本を数日で完売して以来、再販のない希少ソフトだ。小粒ながら基礎は十分。見つけたら買え。

ファイティングマスターズ（トレコ／'91・12・6 6,800円／ACT）

休養馬カルテ

邪神ドラクソス

(EAビクター／ACT／8M)

未出走馬「邪神ドラクソス」は、10票に満たないまま集計欄外で放浪中。今年2月19日に8,900円の高値で布教活動を開始するが、名前が悪かったせいか(笑)いまだノルマ達成率は5割程度だ。邪神に陽の目が当る日はいつ？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「予想屋さんがかわいそうなので、しばらく彼(？)についていきます(北海道・島田理佐・19歳)」…うう、すまぬよ理佐ちゃん。せっかくおいらと同じオッズを書いてくれた「ナイスト」も大ハズレに終わっちまったな。トホホ。こんな俺でもまだついてくるか？ というわけで、「幻影都市」は7.6623と予想するぞ。今度は絶対いい目に逢わせてやるよ。まかせな。

研究

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

CD-ROMの夜明けはきたか!?

PCエンジンCD-ROM² TOP10

順位	ソフト名	ジャンル	メーカー名	スコア
1	天外魔境Ⅱ卍MARU	RPG	ハドソン	3618
2	スナッチャー	ADV	コナミ	1237
3	イースⅠ・Ⅱ	RPG	ハドソン	1048
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	RPG	ハドソン	617
5	ゼロヨンチャンプⅡ	RAC	メディアリング	374
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	ハドソン	368
7	天外魔境ZIRAIA	RPG	ハドソン	338
8	ドラゴンナイトⅡ	RPG	NECアベニュー	315
9	天使の詩Ⅱ～堕天使の選択～	RPG	RIOT	245
10	ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～	RPG	リバーヒルソフト	234

※データ協力：小学館『月刊PCエンジン』ソフト・トップ10

派手なビジュアル&美少女路線は、今後もPCの主流っぽい。

技術力で魅せるゲームがウリのメガCD。大人ウケはするが…。

CD-ROM² 今後の期待作
- ●天外魔境 風雲カブキ伝(ハドソン)
- ●卒業(NECアベニュー)
- ●モンスターメーカー(NECアベニュー)

MEGA-CD 今後の期待作
- ●シルフィード(ゲームアーツ)
- ●聖魔伝説3×3EYES(セガ)
- ●ソニック・ザ・ヘッジホッグCD(セガ)

ホントはどうなの? 買って得するCD-ROM!?

「CD-ROMは面白くもなければ、楽しくもない。だから売れないのだ」……これは、任天堂の山内社長のCD-ROMに対するコメントだ。MEGA-CDも発表からすでに2年の月日が経ち、「シルフィード」や「夢見館の物語」といったような次世代のゲームが続々と出てきているが、はたしてCD-ROMは面白いとは言えないハードなのだろうか? 今回のデータ企画は、PCエンジンの現状も見ながらCD-ROMの今について考えてみるぞ(カタイ～)。

まず、大容量のCD-ROM機は今まで、どのように活用されてきたかを見てみると、PCエンジンで評判の高いソフトを見る限り、パソコン系RPGの移植やオリジナル大作のRPG用に使われ、容量は主にビジュアルのために使われていたように思われる。一方MEGA-CDは、(やや古めの)人気アーケードゲームの「完全移植」のためや、インタラクティブな次世代ソフト創ろうといった方向性が見えてくるね。

確かにどちらの路線も、カセットだけのスーファミには逆立ちしてもできない部分をカバーしているように見えるけど、よく考えるとどれも小学生以下のユーザーにはあんまりウケない気がしないかな?

要は中高生から大人にはウケるけど、子供にはアピール度が足りないというのが、今のCD-ROMの抱えるセールス上の問題点といえそうだね。ハード的に勝っているCD-ROMが、本当の夜明けを見るには、子供に大ウケするソフトもいるんじゃない?

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの定番アクションの最新作「ゴールデンアックスⅢ」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。前評判はちょっとイマイチだったこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ゴールデンアックスⅢ」は何着だ?

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、205着だぞ(笑)

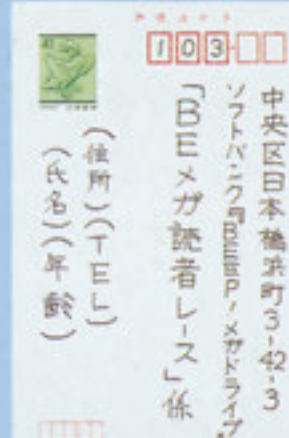
BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はマイクロキャビンのMEGA-CD第1作「幻影都市」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

低価格が評価されて、意外と評点は悪くないかもね?

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名に、海外版「魔王連獅子」こと「MYSTICAL FIGHTER」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで/)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は8月4日だぞ。

今月のにんじん!

日本のよりも内容が改良されててイケるぞ。

BEメガ編集部総評

年末から今年のはじめにかけて登場した話題作たちの熱い首位争奪戦もひと息ついて、そろそろ新たな大作ソフトがほしくなってきた上位陣だけど、今後は夏の大本命「シルフィード」やパワーアップ中の「ストⅡダッシュプラス」など、超大作が登場してきた時の変動が、なかなか楽しみだね。

一方、帝王ソダンをはじめ最下位陣の動向もあいかわらず見逃せないぞ。来月も要チェックだ。

オッズ表E

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
245	247	ジュエルマスター	ACT	5.4833
246	240	パワーアスリート	ACT	5.45
247	245	FZ戦記AXIS	ACT	5.4496
248	241	DJボーイ	ACT	5.4469
249	243	モンスターレア	ACT	5.4121
250	246	ファイナルブロー	SPT	5.4112
251	239	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4062
252	242	A列車で行こうMD	SLG	5.4062
253	248	究極タイガー	SHT	5.3917
254	249	ルナーク	ACT	5.3676
255	233	タズ マニア	ACT	5.36
256	250	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3583
257	251	ランボーⅢ	ACT	5.3287
258	252	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.2777
259	253	ターボアウトラン	RAC	5.2631
260	254	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2352
261	196	ザ・キックボクシング	SPT	5.2142
262	255	ファットマン	ACT	5.1979
263	256	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1322
264	228	G-LOC	SHT	5.1
265	257	スーパーエアーウルフ	SHT	5.081
266	258	メガトラックス	RAC	5.0217
267	259	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9523
268	261	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8418
269	262	ヘビーノバ	ACT	4.8328
270	263	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
271	260	インセクターX	SHT	4.7857
272	264	JUNCTION	PUZ	4.6808
273	266	SDヴァリス	ACT	4.65
274	265	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.6265
275	267	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5995
276	268	獣王記	ACT	4.5831
277	270	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.5756
278	269	サンダーフォックス	ACT	4.5192
279	271	レッスルウォー	SPT	4.4848
280	275	火激	ACT	4.4578
281	276	港のトレイジア	RPG	4.424
282	272	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4166
283	274	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	4.4
284	273	スペースインベーダー90	SHT	4.375
285	278	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.3195
286	277	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3182
287	279	セイントソード	ACT	4.2602
288	280	カース	SHT	4.2027
289	281	ズーム!	PUZ	4.2017
290	282	史上最大の倉庫番	PUZ	4.151
291	283	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.9772
292	284	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.9516
293	285	四天明王	ACT	3.8381
294	286	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7714
295	287	ストリートスマート	ACT	3.52
296	288	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3555
297	289	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3266
298	290	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.2317
299	292	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1791
300	291	XDR	SHT	3.1789
301	293	ソードオブソダン	ACT	3.1007

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

オッズ表D・E寸評

「ちょっとかんべんして」のD表に、「さすがにそれだけは……」のE表だが(笑)、全読者注目のもと、最下位帝王ソダンを討つべく待ちかまえていた死天王ラスタンⅡは、ここにきてソダンと歩調を合わすかのように、一歩後退。噂ではソダンにまるめこまれたとの情報もあるが、定かではない。だが、ここにきて「キックの鬼」もソダン討伐の名乗りをあげて、急落中だ(笑)。来月こそ新帝王は誕生するか?

【5月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は6月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みソフト1本&ニンジンソフト「キャプテンアメリカ」の当選者発表をするぞ。今回めでたくソフトセットが当たった人は、三重県・平野文弥くん、富山県・吉岡伸敏くん、和歌山県・遠藤誠くん、千葉県・飯島圭子さん、埼玉県・天野良雄くんの5名だ。おめでとう。待っててね。

読者レース応募券 8月

THE SCENE OF J LEAGUE VOL 2

空前の盛り上りを見せるJリーグの最新情報を満載！

この時点では日本人得点王のフリューゲルスの前田。しかしこの試合で肋骨を痛め、欠場となってしまった。好調なだけに残念。

前節ヴェルディ戦のPKで涙を飲んだアウドロが、決勝のゴール！前園のシュート自体も素晴らしかったが、飛び込んで角度を変えたアウドロも気合いたっぷりだった。

ジェフの攻撃力を支えるもう1つの要がこのルーキー新村。さすが大学得点王だ。

サントリーシリーズ第8節（6／9三ッ沢競技場）

HOME 横浜フリューゲルス × AWAY ジェフ市原

終了直前一瞬のスキにジェフ沈む！ ついに勝率5割に！

開幕戦で広島に敗れたものの、その後4連勝で一時は首位に踊り出たご存じジェフ市原。下馬評以上の活躍を見せるフリューゲルスを相手に、連敗を止めたかったのだが……

ジェフにとって正念場となるこの試合は、観衆1万3663人を集め、曇天の三ツ沢競技場で行われた。ここまでジェフ4勝3敗、対するフリューゲルスは3勝4敗。ともに連敗中でこれ以上負けられないという、お互いの意地と意地のぶつかり合いとなり、開始直後から白熱した展開となった。

前半から優位に立ったのはフリューゲルスだった。10分過ぎから、前田のドリブル突破、反町のヘディングシュート、ふたたび前田のミドルシュートと立て続けにジェフゴールへシュートを浴びせるが決定打とはならない。一方31分、フリューゲルスゴール前でリトバルスキー→パベル→リトバルスキーときれいに壁パスがつながり、左足のシュートを放つが、GKのセーブで得点には結びつかず、そのまま0－0で前半を終了した。

後半は展開の速い攻め合いとなったが、ジェフ、フリューゲルスの攻撃は、シュートミスやGKの好セーブなどでこうちゃく状態が続いた。そして誰もが延長サドンデスかと思った終了1分前、フリューゲルスのスローインから持ち込んだ前園が左隅にシュート。これを前節ヴェルディ戦でPKを止められ涙を流したアウドロが押し込み、劇的な幕切れを飾った。ジェフDF陣の集中力が一瞬欠けたスキをついた得点だった。

ジェフにとって残念なのは、前半の決定的シーンで決められなかったこと。リトバルスキーがフリューゲルスのゾーンプレスに苦戦していただけに、先行できていたらと悔やまれる。しかし、負けたといってもまだ堂々の3位（6月9日時点）。第9節のグランパス戦では3－1で本来の調子を取り戻してきただけに、後半戦で再びジェフ旋風が吹き荒れることを期待したい。

横浜フリューゲルス 1（0－0 / 1－0）0 ジェフ市原

得点者：後半44分・アウドロ（横浜F）

得点王アルシンドが熱いぞ！

サントリーシリーズ前半を終え、ダントツの得点王に輝くのが、鹿島のアルシンド。ジーコをケガで欠いても首位を走る原動力となり、人気も急上昇中。あの頭髪もアルシンドカットと呼ばれ、マネするサポーターもいるとか。

順	チーム名	試合数	勝ち	負け	勝ち点	得点	失点	得失点差
1	アントラーズ	14	11	3	11	34	13	+21
2	マリノス	14	9	5	9	24	19	+5
3	ヴェルディ	14	8	6	8	19	19	±0
4	ジェフ	14	7	7	7	23	18	+5
5	エスパルス	14	7	7	7	21	20	+1
6	サンフレッチェ	14	7	7	7	17	17	±0
7	グランパス	14	7	7	7	19	28	−9
8	フリューゲルス	14	6	8	7	21	20	+1
9	ガンバ	14	6	8	7	18	22	−4
10	レッズ	14	2	12	7	10	30	−20

※この順位表は6月29日現在のものです

BE MEGA RACING FREAK Vol.3

'93全日本F3000シリーズ第4戦in鈴鹿 5/22〜5/23

E・アーバイン

星野一義

星野vs外国人バトルの行方…!?

シリーズ第4戦となった5月23日の鈴鹿には5万の観衆がおとずれ、熱い走りに注目が集まった。

第3戦豪雨の美祢(みね)サーキットで大クラッシュを起こし、参戦が危ぶまれた星野一義は、気力の走りで予選2位のポジションをゲットし、チャンピオン争いに並々ならぬ闘志を感じさせた。

これまで1戦ごとに優勝者が変わる今年のF3000。チャンピオン争いに乗り遅れた感のあったアーバインが、鈴鹿で激走を演じポール・トゥ・フィニッシュでポイントランク2位へと躍進。チャンピオン候補のダーク・ホース的存在となった。星野は確実な走りで2位に入って21ポイントでトップへ返り送き、チャンピオン奪回に向けて前半戦を順調に折り返した。

これまで4戦で4人のウィナーが誕生したが、まだ日本人は星野1人だけ。昨年最後までチャンピオンを争った鈴木利男や他の日本人ドライバーの奮起を期待したい。

16位➡6位のラッツェンバーガー。

3位に入ったトーマス・ダニエルソン。

スタートで1コーナーへの侵入バトル。

アーバイン4人目のウィナーに。

カプコンおなじみのキャンギャル。

カプコン無念のリタイヤ! テクノスジャパン4位バンザイ!

カプコンの石川朗は雨の予選で今期最高位の9位、和田久は22番グリッドとなった。決勝では和田が4周目スピン、リタイヤとなり、石川も11位を走行中、残り3周で電気系トラブルのためマシンを降りた(17位完走扱い)。F3ではテクノスジャパンの高村一明が日本人最高の4位に入賞する快挙を演じて見せた。今後も注目したい。

プロミスのキャンギャルで〜す。

予選9位となった石川だったが……。

4位入賞を決めたテクノスジャパン高村。

第14回「ファンタシースター」アリサ篇
「メガCD2」CD-ROM篇

BEメガCM探偵団

「隊長、今月は名作RPGのCMがズラリとならんでいますね」「うむ、一度全部のCMを完全紹介したいぐらいだな」「こりゃあ、セガのファンには涙ものの企画ですね」「泣け」

なつかCM紹介 「ファンタシースター」アリサ篇 15 Seconds

放映期間：'87年12月～'88年3月／収録：'87年11月7日
制作：㈱読売広告社、㈱シンエイアームズ／演出：大嶋繁

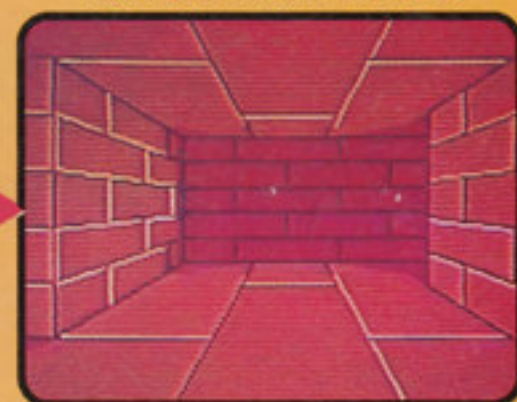
はじめに紹介するのは、マスターシステム用ソフトの名作「ファンタシースター」のCMだ。衝撃的な映像は当時のファンを狂喜させたよね。

①たたずむアリサにしのびよる魔の手……
「(ナレーション)セガはロールプレイングゲームを」

②光る怪物の目
「変えてしまう」

③ふりむいて剣をかざすアリサ(シャキーン！)
「ファンタシー」

④タイトルロゴ入る
「スター」

⑤(当時としては驚異的に)なめらかにスクロールする…
「かつてない驚異の」

⑥ダンジョン内に敵が！(しかもアニメで動く！)
「グラフィック」

⑦フィールド画面に
「壮大なSFストーリー」

⑧モンスター達がズラリと！
「その秘密は……」

⑨雷のもとに立つアリサ
「4メガ！」

⑩本体といっしょにPR
「ファンタシースター(セ～ガ～♪)」

END

RPG CM史 セガRPG CMカット集

というわけで、今回は特別にセガのRPGのCMを軽く振り返ってみることにしたのだ。最近はここでも紹介した「シャイニング・フォース」や「ランドストーカー」のように派手になりつつあるCMも、昔はこんな感じだったんだよ。

'89年●「ファンタシースターII」
ウリの戦闘シーンがメインで展開する内容だ。「16BIT」の台詞が泣ける……。

'89年●「ヴァーミリオン」
じつは大がかりなジオラマが造られた「ヴァーミリオン」。主役は外人です。

'90年●「ソーサリアン」
これもゲーム画面中心の構成。絵は日本ファルコムの社長室から借りたとか。

'90年●「ファンタシースターIII」
JACのメンバーの剣の舞いが印象的だった。背景はブルースクリーン合成。

'91年●「シャイニング&ザ・ダクネス」
本栖湖でロケを敢行し幻想的な世界を表現。紙芝居というコンセプトが光る。

CMよもやま話

RPGというと、やはり世界観が大切になってきますが、こうやって振り返ってみると、最初の頃はそれほど制作費をかけてなかったのがわかりますね。ですが、セガ体感ゲームスタッフを投入した大作「ヴァーミリオン」の頃から、数秒しか使わない舞台のセットに凝ったり、「ファンシースターIII」の時は、わざわざ砂漠の背景を撮りに鳥取砂丘まで行ったりと、世間のRPGへの注目度に比例して、内容も充実してきました。超話題作「シャイニング・フォースII」のCMも現在構想中です。今後も期待してください。〈セガ宣伝部〉

最新CM情報

「メガCD2 CD-ROM篇」オンエア中！

広川太一郎とソニックのアニメでおなじみの「メガドライブ2」に続き、「メガCD2」のCMもオンエア中！　チェックポイントはCGで描かれた部屋とオリジナルのカラオケ曲だ(笑)。明け方までかかったという本屋の場面も必見？

最後に走る黒い男はナレーターの人が兼任してるとか。大変だ。

【CM探偵団情報大募集中！】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月は「ファンタシースター」のCMをリクエストしてくれてた人の中から三重県の矢島隆くんにソフト1本を進呈だ。来月は高橋由美子完全密着レポートだぞ？

BE MEGA AM NETWORK

最新ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

今回はカプコンのプロレスゲームの新作「マッスルボマー」の紹介だ。「ストII」譲りの操作性の良さで、キミをリングに引き込むぞ。

Muscle BOMBER マッスルボマー THE BODY EXPLOSION

CAPCOM PROFESSIONAL WRESTLING ASSOCIATION

プロレスゲームの決定版!!

世界のプロレス界は〝マスター オブ マッスルボマー〟と呼ばれたヴィクター・オルテガ率いるCWAに統一され、繁栄を誇っていた。しかしある日、オルテガの突然の失踪により、プロレス界は再び混乱の時代を迎えた……。

市長 マイク"マッチョ"ハガー

元ストリートファイターながら市長に就任。リングの中では無敵だが、娘のジェシカには甘い。
身長202cm／体重140kg／年齢40歳
出身地ニューヨーク

赤き獅子 アレクセイ・ザラゾフ

幼い頃からレスリングの英才教育を受ける。ラッキー・コルトとは修業時代からの無二の親友。
身長192cm／体重120kg／年齢25歳
出身地モスクワ

フロリダの荒馬 ラッキー・コルト

元ストリートファイターの経歴を持つ。最近ジェシカにモーションをかけており、ハガーの頭痛の種。
身長192cm／体重125kg／年齢24歳
出身地フロリダ

地獄のリングで熱くなれ!!

ゲームは1対1で闘うシングルマッチと、4人のレスラーが入り乱れて闘うチームバトルロイヤルの2つが選べるぞ。3分の制限時間内にフォールするか、ギブアップで勝負は決まる。タイムオーバーの時は体力の多いほうが勝ちだ。

シープ・ザ・ロイヤル

タイタン・ザ・グレート

ミステリアス・ブドー

狂乱のバトルロイヤル

バトルロイヤルではアストロやキマラが使えるようになる。

一騎討ちのシングルマッチ

必殺技には連打系はもちろん、コマンド系のものもある。

コーナーポストでパワーアップ

コーナーポストでアピールすると攻撃力がパワーアップするのだ。

リング下には凶器が…

場外に転がってる凶器も使用可能だ。リング内にも投げられるぞ。

挑戦、待ってるぜ!!

BE-メガ NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

WOLRDWIDEな情報を先取り！

どこにポケットあるの？

news

速報！ 注目のマルチメディアマシン レーザーアクティブ発売日決定！

8月20日発売！

コンパチプレイヤー 89,800円
コントロールパック 39,000円

1月の発表以来、発売が待たれていたパイオニアのレーザーアクティブだが、いよいよ8月20日に店頭にお目見えするぞ。価格は従来のコンパチブルＬＤプレイヤー機能を持つ本体が89,800円（リモコン付き）。そして「メガドライブ」「MEGA-CD」「MEGA-LD」のソフトを楽しむためのMEGA-LDパックが39,000円(6Bパッド付き)、同じくLD-ROM²パックも39,000円と、予定価格よりぐっと安くなった。

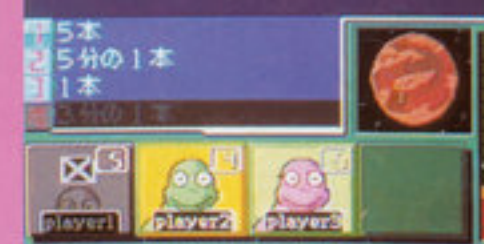
レーザーアクティブによる新規格「MEGA-LD」と「LD-ROM²」は、現行のCD-ROMをベースにした技術では不可能な長時間分の自然画と音声を使い、これまでとはひと味違ったホームエンターテイメントを提供してくれる。インタラクティブな対応ソフトも5タイトルが同時発売。以後続々と登場が予定されている。詳細は次号で。

脱着式のMEGA-LDパック。MDが進化しても本体は対応可能だ。

5本のＬＤソフトが同時発売！

背景に高画質ＣＧを使ったハイパーシューティング「ピラミッドパトロール」(タイトー／予価9,800円)。大画面でプレイすると体が思わず動くほどの大迫力！

ロンドンを舞台に美人探偵とともに事件を解決するインタラクティブムービー「I WILL」(パイオニア／予価9,800円)。バイリンガル音声だから楽しみながら英語学習もできちゃうぞ。

貴重な映像が収められた電子辞典「グレートピラミッド」(パイオニアLDC／予価9,800円)。映像を単に見て楽しむだけではなく検索もできる。シリーズ化予定。

LD-ROM²には「悪魔の審判」」と「クイズエコノザウルス」が登場。話題のアダルトソフトも予定中。

event

大阪で遊星セガワールド特別編が開催!? 実況林原めぐみさんラジオ公録withSEGA

6月号のMEGA-CD PRESSで告知した、林原めぐみさんとセガがジョイントしたイベント「ハートフルステーションIN OSAKA」が6月13日に行なわれた。林原さんといえば、「聖魔伝説3×3EYES」でも有名な声優さん。今回のイベントは彼女のラジオ番組仕立てで構成され、リスナーを中心に600人を超える入場者を集めたぞ。出演はもちろん林原めぐみさんをメインに声優のアミーゴあみやさん、本多知恵子さん、そしてセガの船田さん、竹崎さんのスチャラカコンビ。ビデオ上映、最新ゲーム紹介、ぷよぷよ大会、そしてミニライブと約3時間近く盛り上りっぱなし。関西方面のファンにとっては応えられない1日だったんじゃないかな？

セガの船田さんと竹崎さんが参加した「遊星セガワールドコーナー」。ぷよぷよ大会はどこでやっても盛況だ。

3×3EYESのCDもでるよ！

林原さんが声で出演している3×3EYESのゲームサウンドがCDになるぞ。キングから7月21日発売。2枚組3,800円

NEWS■アメリカ最大の電話会社ＡＴ＆Ｔはセガ・オブ・アメリカと提携し、GENESIS用通信モデム装置「EDGE(エッジ)16」を開発した。100～150ドル程度で、来年夏の発売を予定している。この装置はカートリッジスロットに差し込むタイプで、通信速度が4800bpsのモデムと128Ｋのバックアップ用RAM、それにキーボード用端子を装備している(写真P.124に掲載)。日本での発売は未定とのことだ。

news ハンディータイプのメガドラ!? 機内専用MD「JAL MEGAJET」

この新ハード(？)MEGAJETは日本航空(JAL)とセガの共同開発による機内サービス専用マシンだ。7月1日から、JALの主要な国際線のファースト、ビジネスクラスで貸し出される。「サービス向上の1つとして、最新のエンターテイメントをご提供するため、あえて16ビット機にこだわりました」(JAL広報)とのこと。機内使用が前提のため、妨害電波漏れの対策は万全、また素材も軽量でかつ耐火性を考慮したものを使用。それだけにコストも高く、市販の予定はないそうだけど、海外旅行の時はJALを使って体験してみては。

専用基板を使いサイズは22×9×4cm。小型化の技術はMD2に生かされているのかも。

news 興奮のロボット戦闘シミュレーション あのバトルテックが全国展開スタート

迫真のロボットバトルシミュレーション「バトルテック」を知っているかな。メインスクリーンとレーダーを頼りに、左右のレバーとフットペダルを操作して、最大16台で対戦するバーチャルリアリティゲームだ。これまでは横浜「トレルワン」など東京周辺に数カ所しかなかったが、いよいよ全国展開されることが決定したのだ。今後3年間で50カ所の出店をする。これを記念してこの6月に設置された渋谷のドクター・ジーカンズで、考案者のロス・バブコック氏らが参加したシンポジウムが行われた。将来は遠距離通信によるワールドカップも開催するつもりだって。

「バトルテック」はもともとロス・バブコック氏が日本のロボットアニメ「マクロス」を見て考案したボードゲームだった。プログラムも常に改良され、よりリアリティ度が高められている。

information 夏休みの計画はこれだ！ ゲームザウルス'93開催

ソフトメーカー約40社が参加して、最新ゲームが楽しめる夏休み恒例の「ゲームザウルス」が、今年もやってくるぞ。会場は東京(7／21・22：後楽園ホール) 大阪 (8／6・7：マイドーム) 浜松(8／14・15：浜松アリーナ)名古屋(8／20・21：中小企業振興会館) の4地区。メーカーの人にマル秘情報が聞けるチャンスだ。詳しいお問合せは052-832-3311 (中京テレビ事業部) まで。

information たくさん遊べてグッズももらえる ヒューマンゲーム大会に集まれ！

大好評のヒューマン夏のイベントが、今年も東京・新宿駅南口のルミネ2の7階で8月1日に開催。豪華商品がもらえる「バリアーム」のゲーム大会をはじめ、オリジナルグッズが当たる抽選会があるぞ。

大会は朝10時から。シューティングファンはバッチリやり込んで挑戦しよう。

cd MDユーザー仲間にぜひ聴いてほしい 杉本理恵ちゃんの新曲「Fight！」発売

BEメガで『杉本研究室』を連載中の杉本理恵ちゃんの新曲「Fight！」が7月21日にキングレコードから発売されるよ。夏にピッタリの元気が出る青春応援歌だ。現在はアルバムの制作に突入。シミュレーションゲームが大好きな彼女は、レコーディングの息抜きにメガドラを楽しんでるんだって。TBS系「ムーブ」に準レギュラーで出演の他、夏休み中は各地でイベントに出演の予定。ユーザー仲間としてぜひ応援してあげてね。

理恵ちゃんと一緒に台湾ツアーに行こう！ 期間は9／24～27、現地で彼女の誕生パーティー(25日)もやっちゃうぞ。締切は7／31。お問合せは日本交通公社渋谷支店(03-3770-0024)まで。

NEW RELEASE

CD-S SUMMER LOVER 大作戦

「カルピスソーダ」のCMソングとしてもおなじみのこの曲。「SPRING LOVER大作戦」を歌詞、アレンジともに夏バージョンとしてニューリリースしたもの。爽やかなサウンドとQlairの美しいコーラスは夏というイメージにピッタリくるよね。

●キューンソニー／発売中／¥1,000

CD-S 以心伝心しよう

大城光恵はCMなどで活躍中のシンガーソングライター。この曲はFM宮崎の「セーフティーキャンペーンソング」から生まれたもので、同局のリクエストNo.1を獲得するほどの反響によりリリースが決定。NHK「みんなのうた」でもオンエア中だ。

●キングレコード／発売中／¥1,000

CD Sun Dance／西田ひかる

このアルバムは、西田ひかるが今思うことを素直に表現したという作品。曲もいいけど、ていねいかつ感情のこもったボーカルが一番の聞きどころなのだ。CMでおなじみの「涙止まらない」ももちろん収録。

●ポニーキャニオン／発売中／¥3,000

CD Nature(ナチュール)／笠原弘子

8/10に発売される映像作品「Mind Gallery」のサントラ的なアルバムで、笠原弘子が歌う新曲4曲と彼女の映像をイメージしたインスト4曲を収録。アコースティックを基調とした透明感のあるサウンドが特徴だ。

●ワーナーミュージック／7.10発売／¥2,400

CD 餓狼伝説イメージアルバム

餓狼伝説の全11曲をSNKサウンドチームによるアレンジで収録。ハードロックやR&Bから、いま流行のデステクノまでバラエティあふれるサウンドを聴かせてくれる。初回プレスにはブックケースやステッカー付。

●サイトロン／7.21発売／¥2,500

VIDEO 大人養成講座 ビジネス編

「ウッチャンナンチャンのやるならやらねば」の人気コーナーをオリジナルビデオ化。上司や同僚とのつきあいなど、大人社会におけるお約束&タブーをウンナンがコントでおくる爆笑講座。役に立つかどうかは君次第かな？(本気にするなよな)

●ポニーキャニオン／7.21発売／¥7,800

LD マッハGoGoGo メモリアルコレクション

カー・アクション・アニメとして現在でも根強い人気を誇る「マッハGoGoGo」が全52話を収録したLDボックスで登場。特典としてカラー16ページの解説書と九里一平描き下ろしテレカなどがついている。予約急げ！

●ポリドール／予約〆切7.25／¥71,500

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：7月15日「聖魔伝説3×3EYES」、7月22日「サ・スーパー忍Ⅱ」お楽しみに！！
■ゲームザウルスの全国共通招待券を抽選で20組のペアにプレゼントします。必要事項を記入し 〒466 名古屋市昭和区高峯町154 中京テレビ放送(株)ゲームザウルス事務局BEメガ係まで。
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業(詳しく) ⑤電話番号 ⑥性別を必ず明記のこと。

MEGA-CD PRESS スペシャル 出張版 PART1

夢見館の物語

●セガ●9月発売予定●7,800円
●ADV●CD-ROM

先月号の特集で紹介したとおり、セガでは他機種のCD-ROMと差別化し、将来への布石を打つために、従来のCDゲームとはひと味違う作品を発表した。特に「夢見館の物語」は映画なみの映像とSEで、プレイヤー自身がTVモニターの中にいるような仮想現実感を味わえる作品だ。まさにCD-ROMならではの、ゲームを超えたマルチメディア作品と言えよう。今月はあまり内容に触れないが、とにかくこのゲームの映像に驚いてほしい。

ゆめみやかた
夢見館の物語
PUSH START BUTTON

CONCEPT ヴァーチャル・リアリティを身近に体験できる

おもちゃショーで見た人は知っていると思うが、「夢見館」の流れるような見事な映像は、ROMカートリッジではとうてい入らない膨大なデータと、それを動かす技術で成り立っている。映画やTVで主人公の視点で物語が進行する場面を想像してほしい。簡単に言えば、あれがそのまま、しかもキー操作により自在に進むことができるというゲームなのだ。いままで映画でしか体験できなかった空間、時間がプレイヤーの目の前で展開されるというわけだ。

このゲームをプレイすれば、従来のパソコンなどのADVとは一線を画したヴァーチャルリアリティー感を味わうことができる。静止画ではゲームの映像が伝わりにくいので、連続写真を多用してみた。動きを想像しつつ見てほしい。

部屋の質感、色使いなど、非常に凝っている。

衝撃 疑

MEGA-CD の

…の映像技術!! 夢見を…似体験してくれ!

SYSTEM

一切のムダを排除! アイコン、カーソルなどはナシ!

このゲームでは、原則的にアイコン、カーソル、ウインドウ、文字といった、今までのＡＤＶに欠かせなかった選択はいっさい出ない。つまり画面上の操作はすべてプレイヤーの十字キーのみ（例外あり）で入力され、情報は絵と音声で与えられるようになっている。しかも、止め絵的表現を極力避け、すべて主人公（プレイヤー）である少年の視点で、動きのある映像を与えられるので、話の流れが途切れることがなく、この不思議な世界に潜入していくことができるはずだ。このシステムにして、このゲームあり！なのだ。

OBJECT

多くの謎に包まれた不思議な洋館へ、少年は妹を救出しに出かける!

物語は２人の兄妹が、満月の晩に不思議な蝶を見つけるところから始まる。美しく、光る蝶に魅せられた妹は、誘われるままに洋館に入ってしまう。主人公の少年は様々な仕掛けが用意された洋館から妹を救い出すのが目的となる。「光る蝶が舞う夜…悪魔がヒトを蝶に変えて捕らえてしまう」という伝説の残る洋館から、無事妹を救い出せるか!?

オープニングの一場面。この蝶が妹を洋館へと誘っている。

新たなる世界が広がる

視覚、聴覚を刺激する動きの数々!!

洋館に入った少年（プレイヤー）は、さまざまな仕掛けの中から妹を救出しなければならない。移動は十字キー。近づきたいものの前で上を押すことで、ズームアップし、より調べたければ、さらに上を押すことで調べたりできるのだ。今回はわずかではあるが、そのダイジェストをお見せしよう。このすごさが伝わるか少々不安だが……。

何が置かれているんだろう？

あっ、音叉だ！

向こうに真紅のソファがある。覗いてみると……ソファの肘掛け部分に妙な音叉があった。しかし、今は取ることもできない……なぜだ。

あっ蝶々が

蝶と言えば、この屋敷の伝説「……悪魔がヒトを捕らえて蝶にしてしまう」を思い出す。とすると、この蝶も犠牲者なんだろうか。

妹はどこにいっちゃったんだろうか!?

洋館の中には蝶がいる部屋もある。彼らはちゃんと人の言葉を話し、いろいろな情報を教えてくれる。

隠されたヒントを見逃すな!!

このゲームでは、いろんなところを覗き見ることができる。コマンドやアイコンがないので、自分で近づいて見てみないとダメなのだ。

ヒェー！

手すりから下をのぞいてみる!!

2階の手すりから吹抜けの1階を覗いてみる。うおーっ！この高さの表現、臨場感はスゴイ。ここは落ちないですんだが、落ちてしまうところも。

このような映像は、ゲーム中のいたるところで見ることができる。こういった映像を可能にするため、セガではただの実写取り込みではない、あっと驚く技術を駆使しているのだが、それは来月号で詳しく紹介していくことにしよう。ＢＥメガ読者のみんなも、ゲームらしいゲームだけでなく、こういったマルチメディア的な作品にも注目していこう。

from SEGA 通信

この新しい世界を堪能してほしい

「夢見館の物語」のデキに自信をもっているセガ。その期待度とともに開発担当者にコメントしてもらったぞ。心して聞け！

「アイコンなどをいっさい排除した画期的な操作方法とＣＤの容量を限界まで使ったフルモーション・オールＣＧが大きな特徴です。アイリス（開発用ワークステーション）４台をはじめとする10数台のワークステーションで描かれたＣＧの総ポリゴン数は100万以上！普通のパソコン１台を使って制作したとすると、５年以上計算する時間がかかるというレベルのものを詰め込むことができました。

また、CD-ROMの場合、デジタルデータを読み出しながら同時にCD-DAでオーディオを出力することはできません。そこでストリーミング技術というものを使うことで、CD-ROMのみの規格で32kHzステレオサンプリングされたオーディオを、再生しながら同時に動画も再生することが可能になりました。MEGA-CDのビジュアル機能を120％活用した超美麗なCGグラフィックは、視覚的なインパクトを与えるはずです。MEGA-CDでしかできない、新しい世界を存分に堪能してください」

遠近感と古ぼけた感じがよく出ている廊下。

それぞれの部屋にいろんな仕掛けが施されているぞ。

未来を担う作品はまだまだある!!

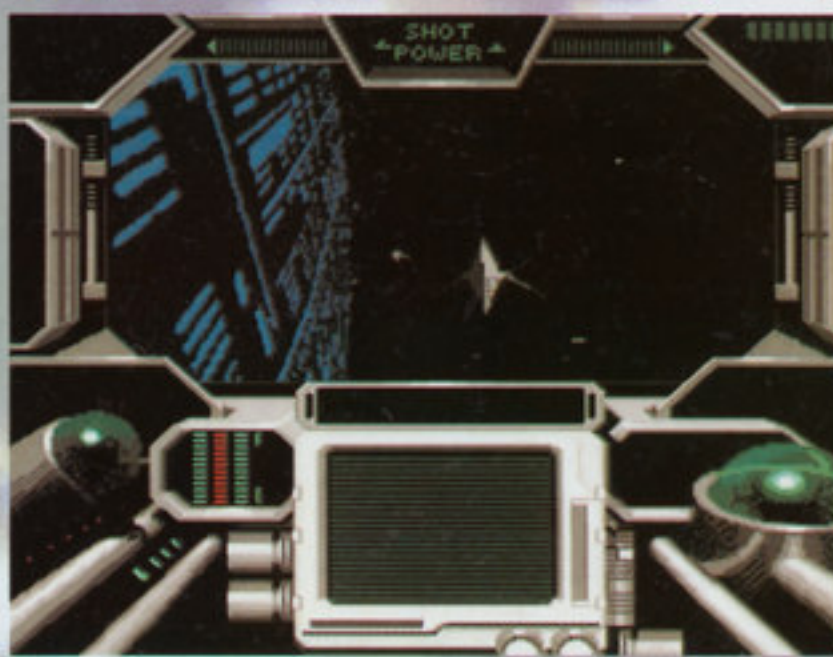
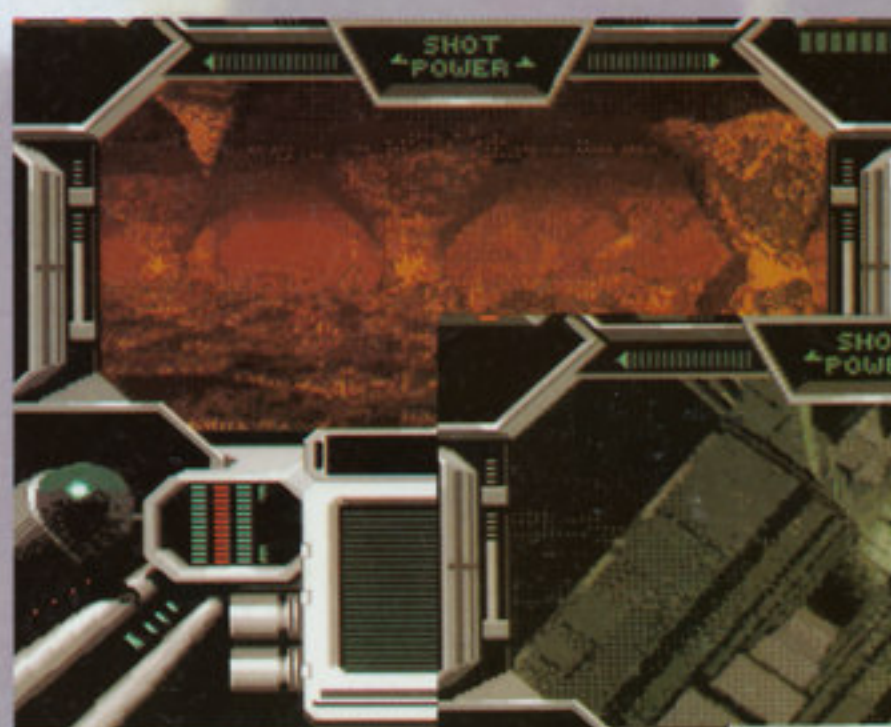
AX101(仮)

●セガ●発売日未定●価格未定●SHT●CD-ROM

「AX101」は、敵、障害物を撃破しながら分岐点で正しいコースを選択して進んでいくコックピット視点の3DSHTだ。しかし、セガでは映画的フレームワークを使用したゲームシーン、そして挿入されるビジュアルシーンの圧倒的なCG技術により、このゲームをインタラクティブ・ムービーとして位置づけている。

開発のメインデザイナーは「このゲームは全編をCGで作成した3DタイプのSHTです。ビジュアルはもちろん、要であるスピード感と爽快感もこれまでのゲームにひけをとらないものをとがんばっています。映像の中で遊ぶ楽しさをみなさんに体験してもらえたら本当にうれしいです(『AX101』メインデザイナーSADA氏)」とコメントしてくれた。

このゲームを体験することで、ゲームがどのような進化の軌道を描いているかがわかってもらえるのではないだろうか。

巨大宇宙船の側面をすり抜けるスペースファイター。敵戦闘機が近づいてきたぞ。ファイヤー!

前方に隕石群が立ちふさがる。うまくよけないと宇宙の塵となってしまうかもしれない。ここが腕の見せどころだ。

ある惑星の内部だ。まるで天井、地表あらゆるところが火山のような噴煙とマグマで真っ赤になっている。どうなっているんだこの星は!?

敵母艦の内部に突入! あんな狭い入口へ突っ込むなんて、特Aクラスのパイロットでなければできない芸当だ。慎重にいこう。

これはオープニングのデモシーン。これほどまで発展した文明国家も……。

ナイトトラップ

●セガ●発売日未定●価格未定●ADV●CD-ROM

マーチン家別荘見取図

監視するポイントは8カ所。すべてリアルタイムで進行しているから、アイコンでこまめに切り換え監視せよ。罠のアクセスコードにも注意!

湖の畔にあるマーチン一家の別荘。娘のサラに招待された5人の女の子と1人の少年が到着する。しかし、最近この家の周辺では若者が次々と行方不明になっていた。プレイヤーはSCAT(セガ・コントロール・アタック・チーム)の一員として、家中に配置された監視カメラと、トラップ(罠)による防犯システムを駆使しながら、女の子達を守り若者失踪の謎を解いていかなくてはならない。

膨大なデジタイズ映像を高度なデータ圧縮技術で詰め込み、斬新なアイデアを実現化したインタラクティブムービーだ。

貯蔵庫には血を抜かれた若者が……。謎は深まるばかり。

会話には罠の暗号コードも出てくる。ちゃんと日本語の吹き替えをしてあるから安心せよ。

海外ではこの作品をきっかけに年齢制限が表記された。つまり映画なみの映像だってこと。

侵入者がトラップ上に来たら作動させろ。逃がしすぎるとクビ(ゲームオーバー)だぞ。

化の起爆剤となるのか!?

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストII ダッシュ プラス 通信 MD

STREET FIGHTER II' PLUS (for Mega Drive) INFORMATION

「ストIIダッシュプラス」ついに発売決定!! 容量24M

ストIIダッシュプラス9月発売

正式名称変更!! 「ストリートファイターIIダッシュプラス」の経緯!?

突如延期となったメガドラ版「ストIIダッシュ」のその後の最新情報をお知らせしよう。まあ上に大きく書いてある文字を見ればわかることなんだけど、発売日が9月に決定。驚くのは、メガドラ版は「ダッシュ」ではなく、「ダッシュプラス」と名前を変えて登場する!!ということだ。BEメガ編集部にこの正式リリースが届いたのは、6月1日の夕方（先月号に間に合わなかったのは、雑誌の進行上のスケジュールのため）。以下、そのリリース内容をほぼ原文のまま掲載しよう。

◆

【メガドライブ用ソフト『ストリートファイターIIダッシュ』発売内容変更のお知らせ】
「すでに発表させていただいております首記ソフトに関しまして、下記の通り発売内容を変更させていただきますのでお知らせします」
〈ゲームタイトル〉
●ストリートファイターIIダッシュプラス
サブタイトル(CHAMPION EDITION)
〈対応ハード〉
●メガドライブ（セガ・エンタープライゼス）
〈発売日・価格〉
●9月発売予定・価格未定
〈内容〉
●アーケード版「ストリートファイターIIダッシュ」の忠実な移植に新しい要素を加え、ハイクオリティかつ、より完成度の高いゲームとして、24メガの大容量で発売いたします。

◆

……どうかな？　メガドラ版「ダッシュ」の発売が延期したとはいえ、これならユーザーにも納得してもらえるはず。現在PCエンジン版の「ダッシュ」、7月10日に発売されるスーパーファミコン版「ターボ」よりも発売が遅れてしまったのは残念なところだけど、なにせメガドラ版は大容量24メガ。他機種版にくらべて、4メガも容量がアップしている（PCエンジン、スーパーファミコン版は20メガ）のだからタダモノではない。

ただ、ひとつだけ気になるところはカプコン側の言う〝新しい要素〟、つまり〝プラス〟の部分がどうなるかがはっきりしていないことだ。現在編集部にあるサンプルは「ダッシュ」バージョンだが、このロムから容量が大幅に増えた〝プラス〟とは、いったいどんなゲームになるのだろうか？

この「ダッシュ」にいったい何がプラスされるのか？　メガドラユーザーなら期待せずにはいられないところだろう。

編集部が大胆予想する 「プラス」はこうなる!?

さて、メガドラ版「ダッシュプラス」はいったいどんなゲームになるのか？　編集部では現在手元にある「ダッシュ」バージョンのロム、そして〝プラス〟というネーミングからメガドラ版「ダッシュプラス」の内容を勝手に予想してみた。左に載せた予想と実現度は、あくまで編集部の独断によるもの。読者の皆さんはカプコン側に「BEメガにこんなことが書かれていた」なんて聞いて困らせないように。違ったらゴメンってことで……。

キャラパターン完全再現!?　実現度95%

写真はMD版前バージョンのものです

24メガのほとんどは、グラフィックの忠実な再現に当てられると思われる。他機種でカットされた技もある!?

新しいゲームモード追加!?　実現度50%

写真はMD版前バージョンのものです

家庭用ゲーム機ならではの〝VSモード〟がさらにパワーアップ。新モードが入り、複雑な遊び方が可能に!?

※この予想記事の内容、実現度は、あくまで編集部の独断で作成したものでご了承ください。

メガドラ版はプラスになってどう変わる!?（3者3様）

「ダッシュプラス」というネーミングは、編集部だけでなくユーザーにもかなりのインパクトを与えたはず。そこで、発売元であるカプコンから今回のリリースに関してのコメントをもらってみた。下で編集部が〝プラス〟の部分について勝手な予想をしているけど、はたして当のカプコンはどう思っているのだろうか？　ま、右のコメントを見るかぎり今月はまるで「？」な状態。現時点では、「来月になればもう少し詳しい情報を載せられるかな」というところだ。うーん、はがゆいけどしょうがない。とりあえず今回は、「こうしてほしい」という願いを込めてＢＥメガ編集部、そしてゲーセンで対戦に燃えているマニアなゲーマーのコメントも載せてみたぞ。

カプコンサイド

メガドライブフリークのみなさん、こんにちは。みなさんからの心暖まるお手紙を拝見させていただきました。「カプコンが自分達の期待を裏切るようなものを出すはずがない」というお言葉には、感謝とともに身の引き締まる思いがしました。いったん６月発売と発表しておきながら、９月まで待っていただくことになってしまって…本当にもうしわけない。

まあまあ、待て待て。そこはそれ、やはり目の肥えたメガドライブユーザーのみなさまに満足してもらえるような内容のものにしなければなりますまい。ということで、一同日夜奮闘しておりますので、もう少しだけ時間をください。

「ストⅡダッシュプラス」の内容ですか？　残念ながら、現在どこまで盛り込めるのか決定していないんですよ。楽しい要素をできるだけ入れたいと思っていますので、確定するまで楽しみにしていてください。意地悪してるわけでも、サボってるわけでもないことは、ご理解いただいているとは思いますが、なにとぞよろしくお願いいたします。

BEメガ編集部サイド

担当ライター（以下、担）「ついに出ましたね、『ダッシュプラス』。すごいじゃないスか、24メガでしょ。こりゃ最強のストⅡになるかも……。この情報知ってたンスか？」

担当編集者（以下、編）「いや、16メガ以上にはなるという噂はあったけど、〝プラス〟になるというのはリリースを見てはじめて知ったんだよ」

担「セガが〝ダッシュ〟、任天堂が〝ターボ〟の版権を持っているとか、ダッシュは発売中止とか噂もありましたけど」

担「サードパーティーとして参入した以上、発売中止はないよ。ただ、現在のバージョンではいくつかの部分で弱いところが見えるのは事実。24メガの容量アップは声のサンプリングやグラフィックの強化が主だろうね」

担「やっぱり来月待ちっスね」

ＳＦＣ版「ターボ」より。新技が「ダッシュプラス」にも入るといいんだけどねえ。

ストⅡゲーマーサイド

〈ストⅡゲーマー２人（ちなみに彼らはゲーセンの対戦台で活躍する強者）にインタビュー。Ａさんはリュウ使い、Ｂさんはザンギエフ使いである〉

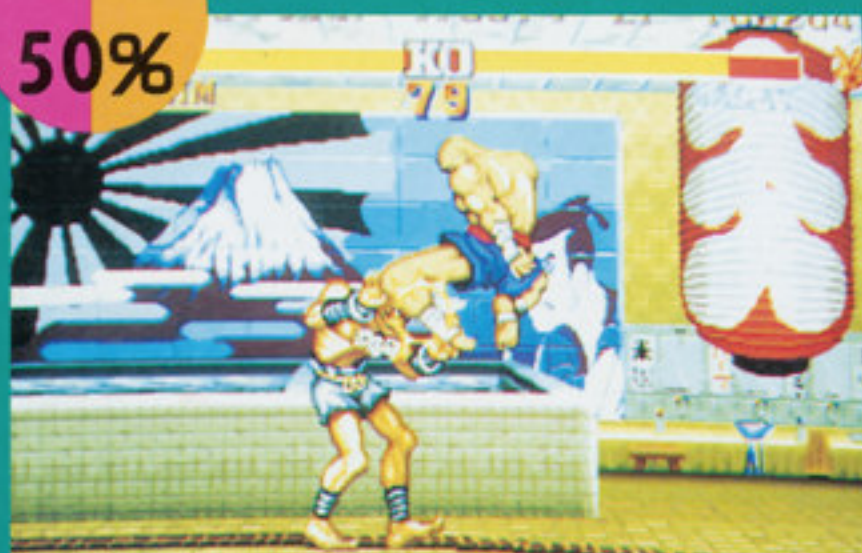
Ａ「メガドラ版？　前のバージョンではまだまだ何とも言えないんじゃないですか。容量が24メガになるそうだから完成する頃には大丈夫だとは思うけど、今のままじゃキャラパターンが少ないやつがいるから。おもちゃショーのバージョンはちょっと変ってたけど」

Ｂ「あと、投げの間合いも調整が必要。通常技のグラフィックがカットされているために、連続技が入りづらくなっているキャラもある。ベガとかね」

Ａ「24メガってことは、ターボの新技も入るのかな？　来月くらいにはどうなるのか明らかになるだろうけど、気になるね」

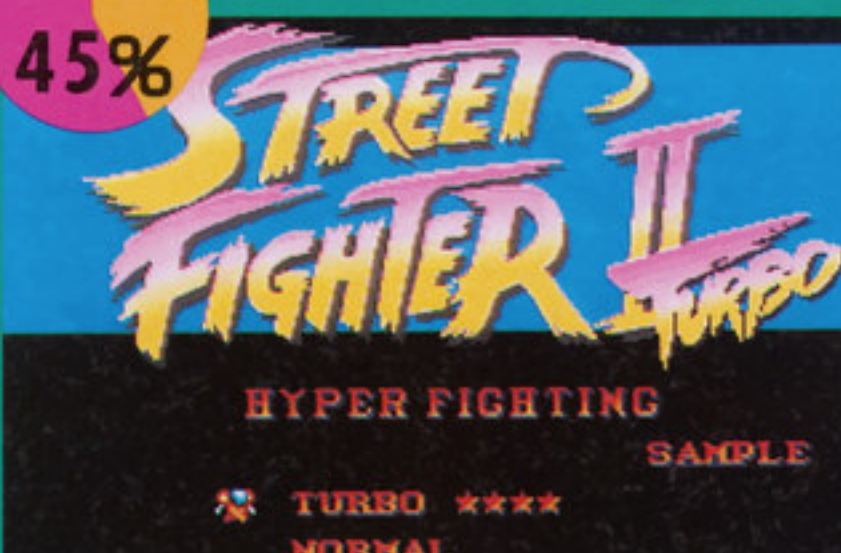
おもちゃショーへ行けた人はプレイできたかな。モニター前は行列だらけだった。

「ターボ」の新技が入る!?

実現度 50%

写真はアーケード版「ダッシュターボ」のものです

現在ゲーセンでは「ダッシュターボ」がヒット中。メガドラ版「プラス」はアーケード版の新技が使えるのだろうか!?

スピードアップの可能性!?

実現度 45%

写真はSFC版「ターボ」のものです

スピードアップして「ターボ」化？　メガドラ版もスピードアップやスピード調整がつく可能性は……!?

新しい必殺技が増える!?

実現度 10%

写真はアーケード版「ダッシュターボ」のものです

「ダッシュ」や「ターボ」にない、新必殺技が増える。選べるキャラも12人から15人になって、全然別のゲームになる!?

STREET FIGHTER II'

ストⅡNEWS

おもちゃショー、カプコンブースに突入!!

すでに知っている人もいるかもしれないけど、6月3日から6日まで開催されたおもちゃショーで、メガドラ版「ストリートファイターⅡダッシュプラス」が展示された。ただこの時に展示されていたバージョンは、今までの「ダッシュ」バージョンに、少し手直しが入ったものだった（リュウ・ケンのグラフィック部分が描き直されていた）。つまりおもちゃショーの「ダッシュプラス」は、まだまだ再開発途中だったということ。見た目ではそれほど「ダッシュ」バージョンと変わるところはなかった、というのが第一印象だ。

今回のカプコンブースは、正直言ってメガドラ版「ダッシュプラス」より、発売を直前にひかえたスーパーファミコン版「ストリートファイターⅡターボ」一色。前作「ストリートファイターⅡ」が16メガだったのに対し、新作は20メガ。新技の追加、四天王はもちろん、アーケード版「ストリートファイターⅡダッシュターボ」よりも速いターボモード(!)がついていたりと、話題性は一番だった。

ちなみに、カプコンは前年度にひき続き大量の春麗(チュン・リー)ちゃんコンパニオンを動員。青春麗、赤春麗、白春麗と3色そろって、訪れる者の目を楽しませていた（オヤジ的なシメだなあ）。

春麗ちゃん×4 そろいぶみ!!

これが実物春麗だ!! SFC版「ターボ」のCFでは、水野美紀ちゃんの白春麗が拝めたぞ。

…というワケで来月は　来月も「ストⅡダッシュプラス」情報を掲載予定!!とにかく待つのだ

今月は発売日、容量、そして「プラス」という新タイトルの決定と、メガドラユーザーにとっては朗報とも言えるニュースが続々入ってきました。編集部でも、さらに情報が入りしだい大々的に特集を組むつもりです。

ところで、今月は読者の皆さんからのお便りもたくさん届きました。特に東京おもちゃショーで「プラス」を見て、プレイした人からの反響はかなり多かったようです。

「へん。発売が延びたからってなんでい。PCが『ダッシュ』だって言うけど、MDはなんたって『ダッシュプラス』でい。あのおもちゃショーでのストⅡダッシュの看板に急いで上から張りつけたようなプラスの文字。いいね～輝いてたね～。さすがはカプコン、いいことやるよ。で、プラスって何？（千葉県／姫井大輔）」「トイショーで『ダッシュプラス』見ました。あの状態で『ダッシュ』とどう違うのかはわかりませんが期待してます（中略）容量の関係で削(けず)ったパターンや背景もすべて復活させてください。後発ですので、カンペキなものが要求されます。少々高くてもMDユーザーは絶対買います（東京都／堂本亜樹）」「おもちゃショーに行ってSFC版の『ターボ』を見ました。ぜひ『ダッシュプラス』はSFC版に負けないものを作ってください（沖縄県／宮良久継）」

ところで、ストⅡダッシュプラスへの熱烈な思いを書きなぐってくる人もいるかと思えば、こんな人もいたので掲載しておきます。

「メガドライブ版『ストⅡダッシュ』の発売延期ついでに、セガの『メガモデム』に対応させてみてはどうでしょう。離れた地域の人と対戦できるし、他機種にはないメガドライブ版最大のアリになると思うのですが。これに便乗して『ゲーム図書館』も復活しセガまたはカプコンがホストを務めて対戦相手の斡旋などをやればウハウハです。さあ、モデム対応へレッツらゴー！（東京都／ロマノフ比嘉）」……セガには耳の痛いモデムネタ。もし実現できたら凄すぎる格闘ゲームだけど…。予断を許さぬ状況のまま、ストⅡダッシュプラス通信は来月へと続きます。さあ、メガドラ版『ストリートファイターⅡダッシュプラス』はホントにどうなるのか!?

1P 3300 NIN 50000 START
VEGA 53 KEN

「ダッシュ」バージョンのベガはめちゃくちゃ強い。「プラス」になるとどうなるかが楽しみ!!

ネタ募集

MDユーザーの諸君、「ストⅡダッシュプラス」に関するお便りをドドーンと待っているぞ

さあ、お便りもドンドン届いて盛り上がるストⅡダッシュ通信改めストⅡダッシュプラス通信。カラーイラストもぼちぼち届いているので、来月あたりから紹介しようかなー、なんて思っております。豪華プレゼント（なんと「ストⅡダッシュプラス」を抽選で10名に!! 抽選は発売後1カ月前なので忘れずに）も用意しているので、お便りドシドシ送ってね！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
BEEP!メガドライブ・ストⅡダッシュプラス係

最新ソフトをキャッチアップ
新作スクランブル
NEW RELEASE SCRAMBLE

バーチャレーシング
ジュラシックパーク
ペブルビーチの波濤
パーティークイズMEGA Q
ダイナブラザーズ2
バンパイア　キラー
幽☆遊☆白書外伝
バトルマニア大今醸
キング・オブ・ザ・モンスターズ
雀皇登竜門
ほか

バーチャレーシング

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RAC
●16M

完成度ゲージ 25%　1人プレイのみ

これはスゴイかもしれないぞ!

ポリゴン数はまだチップの実力の3分の2程度しか出してないとのこと。さらに期待せよ。

先月号の特集でご紹介したメガドラ版「バーチャレーシング」だが、今回はおもちゃショーに出展されていたものよりも、さらに開発の進んだ画面を入手できたので、バッチリお見せするぞ。ポリゴンがかなり細かくなったり、タコメーターやコースマップが入ったりと、とにかく一目見れば、先月号で紹介した画面よりも全然良くなっていることがわかっていただけるだろう。だが、まだまだ画面のほうは良くなるというから驚きだ。

今回のメガドラ版の開発には、アーケードゲームの開発部隊が直々に参加しているのだが、スタッフ曰く「見た目のごまかしし移植ではなく、実車に迫るあの操作感覚も完璧に再現する」と宣言しているそうだ。専用の特殊高速演算チップも搭載され、セガの技術の粋を結集して作られているメガドラ版「バーチャレーシング」には期待度絶大だ!

流れるような走りはまさに本物!

操作感も完璧だ!

視点切り換えやポリゴンの動きは予想以上に滑らかで本当にスゴイぞ。6Bパッドにも対応予定だ。

ジュラシック・パーク

●セガ
●8月27日発売
●6,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

映画の公開に合わせて緊急発売

スピルバーグ監督作品として、この夏、超話題の映画「ジュラシック・パーク」は知っているね?

この映画の公開に合わせて、メガドラに同名のゲームが早々と登場するぞ。

これはセガ・オブ・アメリカが開発した16Mの横スクロール・アクション大作。バイオテクノロジーを駆使して古代の恐竜を甦らせたアミューズメント施設〝ジュラシックパーク〟で繰り広げられるアクションを、映画の雰囲気を壊さず再現しているのだ。

自キャラは、映画の主人公グラント博士と恐竜のどちらかを選択可能。ティラノサウルスをはじめとする、リアルで巨大な恐竜のグラフィックと動きに期待度大!!ってところか。

デモシーンにご登場のティラノ君。映画のシーンそのまま。

恐竜だらけのパークをボートで移動。アイテムも豊富にある?

動きも超リアル

最近の学説通り、巨体なのに意外と素早く動く恐竜たちの動きもスゴイ。

グラント博士でも

プレイ可!

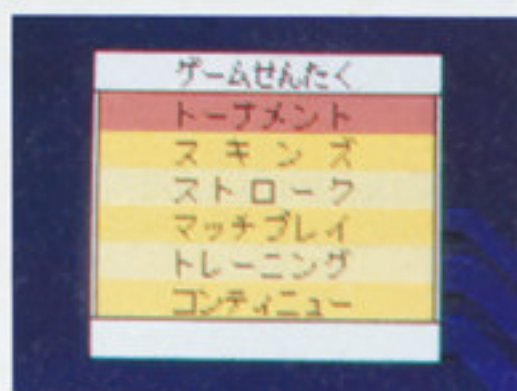
恐竜ラプトルでも

NEW RELEASE SCRAMBLE

ペブルビーチの波濤

●セガ ●10月発売予定 ●価格未定 ●SPT ●12M+B・B

完成度ゲージ 60% 2人対戦プレイ可能

「3Dゴルフゲーム」の決定打が、ついにメガドライブに登場！ 精密でリアル度満点のこの作品は、MD版でもその魅力は損われていないぞ。本物のコースを攻めるように、キャディーのアドバイスを参考にしよう。

非常にシンプルなモード選択画面。基本的なものはすべて押えてある。

スタート前に、各ホールを俯瞰で見せてくれる。

キャディーは陽焼けしたオヤジ達。でもコースを良く知ってる。

グリーン上では傾斜をワイヤーフレームで表示する。

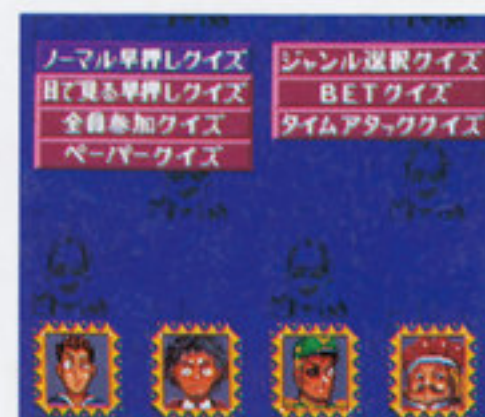
パーティークイズ MEGA Q

●セガ ●10月発売予定 ●予価6,800円 ●QIZ ●8M

完成度ゲージ 55% 5人までプレイ可能

MEGA-CDを持っていない人にも大勢でクイズゲームを楽しんでもらおう……という理由で開発されたかどうかは定かじゃないけど、カートリッジのクイズものが発売されるぞ。

このゲームは、最近めっきり見かけなくなった視聴者参加型クイズ番組のような形式で、司会者のトーク、もっともらしいスタジオのセット、早押し対戦など、雰囲気のある演出がいっぱいだ。

出題の文字もラスタースクロール、上下反転、左右反転、ネオンサイン表示などいろいろ。

当分は飽きない豊富なモードと出題数に感謝。多人数プレイをするも良し。

この番組はセガの一社提供でお送りします。

1人でタイムアタックに燃えるの図。豪華賞品もあるよ（もらえないけど）。

※画面は開発中のものです

ダイナブラザーズ2

●CRI ●発売日未定 ●価格未定 ●SLG ●16M

完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

CRIのオリジナルシミュレーションゲーム「ダイナブラザーズ」が、2人対戦プレイ可能になり、おまけに新キャラクターをひっさげての再登場だ！

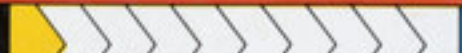
昨今の恐竜ブームを予想していたかのごとく（？）発売された前作よりも、さらにコマンドやモードが増えているぞ。

また、コンピュータ側の思考ルーチンも練り直されていて、より戦略性も強くなったようだ。コミカルで魅力的なキャラの動きももちろん健在だ。

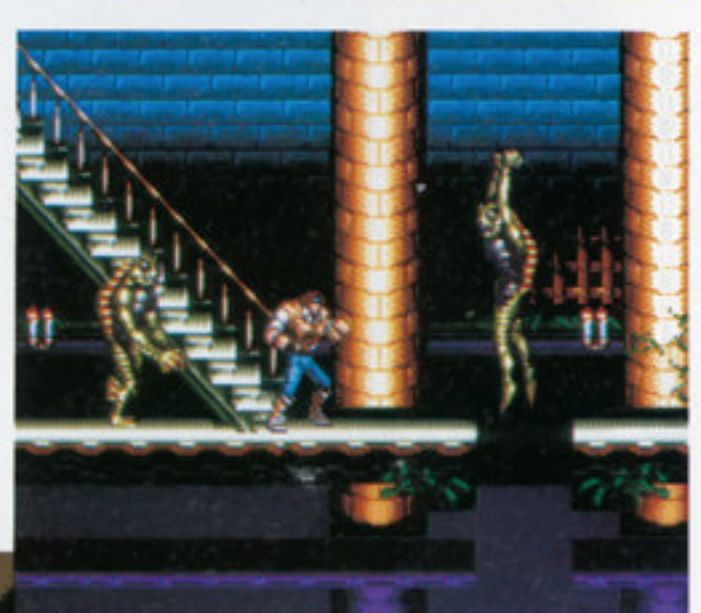
ぷてら 巡回して敵を探す。体力はないがヒット&アウェイで戦う。

大洪水！

新たに加わった「ぷてら」は飛行ユニットなので、前作より立体的な戦いになりそう。細かくなったグラフィックと、種類が増えた強力な天災にも注目してほしい。

バンパイア キラー

●コナミ ●発売日未定 ●価格未定 ●ACT ●8M

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

まずは画面写真を見てほしい。先月紹介した画面より格段に良くなっているだろう。実は、あのグラフィックはおもちゃショーに間に合わせようと、急いで作成されたものなのだ。改良を加えながら制作は着々と進行中。期待せよ。

見よこれが真画面だ！

イメージイラストも完成！ まだまだ開発はスタートしたばかりだけど、スタッフはシリーズ最高の作品にするつもりだ。

ボスの多関節キャラは21個ものパーツを使ってリアルな動きを再現。

幽☆遊☆白書外伝

●セガ
●11月発売予定
●8,800円
●ADV
●16M+B・B

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

メガドラオリジナルストーリーで展開する「幽☆遊☆白書外伝」は、ご覧のとおりのアドベンチャーゲームで仕上がってきたぞ。他の人気キャラの活躍も期待しよう。

戦闘開始！

街中にあやしいヤツが。桑原の霊感が反応する。

桑原「ううっ・・やな予感がするぜ。」

「ぐおおお」とりキむ男の正体は……。

なんと化け猫に変身したぞ！ やっつけろ。

桑原 体力：63 霊力：134

死にたくなければ遊べ！

男桑原が行く

大久保の妹「にいちゃん、塾へ行ってる。

桑原「よーし、オレがやつらにもう一度気合を入れてやらぁ！

やべー遅刻だ〜

バトルマニア大吟醸

●ビック東海
●10月発売予定
●価格未定
●SHT
●8M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

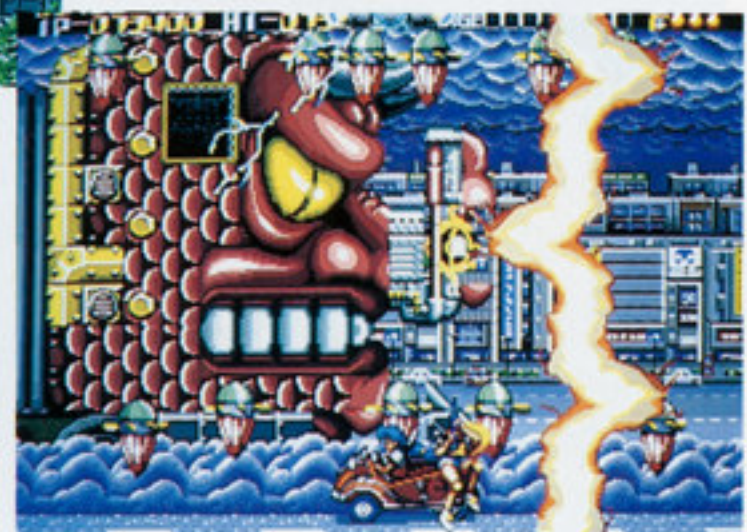
チビチビとちょっとずつの紹介で歯切れが悪いんじゃない？と読者の怒りが聞こえてきちゃいそうだけど、この「バトルマニア大吟醸」のまとまった紹介はもう少し先になりそうだ。

というわけで、今回も少なくて申し訳ないが、新着の画面写真を掲載していくぞ。

ビック東海のもう１つの目玉である「タイムドミネーター」ともども10月まで待っててね。

あんさつ教だ'ん「鬼哭教」のそうほんざ'んよ

容量が2倍になったおかげで「大吟醸」では一枚絵もいろいろ見られます。

閉鎖空間内での戦闘。背景にあるバスケットのゴールがちょっと気になるね。

全長20画面にも及ぶという噂の鬼哭戦車。画面写真をつなげて全形を見渡してみたいもんだ。

キング・オブ・ザ・モンスターズ

●セガ
●10月発売予定
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

最近けっこう本体が売れまくっているNEO・GEOの初期作品である「キング・オブ・ザ・モンスターズ」が、メガドラにもやっと移植されることになった。

これは端的に言えば怪獣プロレスといった感じで、好みの怪獣を選んで戦うというもの。舞台となるのは東京、大阪、京都など日本の主要都市だ。戦車や建物が壊れるのもお構いなしに暴れまわるのは気持ちいいぞ。

STAGE 1 モンスター上陸

日本中を恐怖のどん底に叩き落としていくのだ。

選べる怪獣は4種類。ネオジオ版より減ってないか？

建造物破壊にばかり夢中になってはいかん。

奥行き＆広がりのある対戦格闘ものですな。

雀皇登龍門

●セガ
●発売日未定
●6,800円
●TAB
●8M+B・B

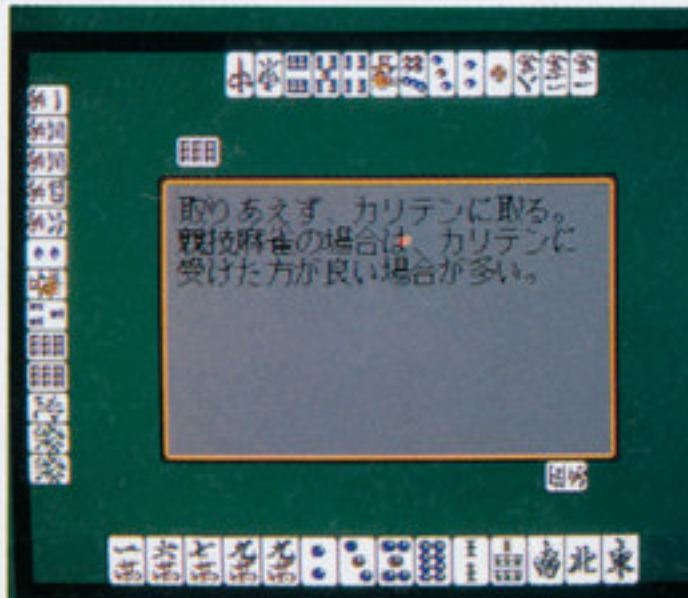
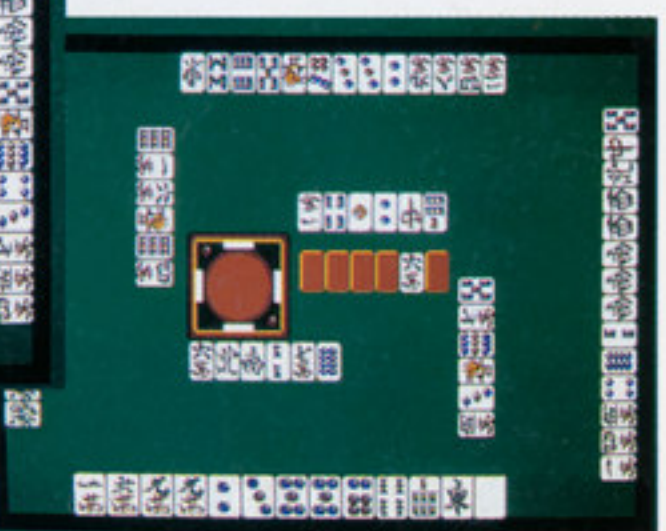
完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

パソコンで有名な、本格的麻雀ソフトの「雀皇登龍門(じゃんおうとうりゅうもん)」が移植されることになった。

開発元はもちろんパソコン版と同じく、麻雀ソフトには定評のあるゲームアーツだ。日本プロ麻雀連盟の公式ルール(競技ルール)による４人打ち麻雀はもとより、プロ雀士の対局が観戦できるモードなども充実しているぞ。

また、セガマウスによるプレイにも対応していて、操作性もかなり良くなりそうだ。シブい麻雀を打ちたい人はチェックだね。

日本プロ麻雀連盟公認 雀皇登龍門 ©1993 GAME ARTS

ノーマルな麻雀の他に、その状況に応じた打ち方を示唆してくれる親切なモードも用意されている。

取りあえず、カリテンに取る。競技麻雀の場合は、カリテンに受けた方が良い場合が多い。

きめ細かいアドバイス

エアロ・ザ・アクロバット(仮)

●サンソフト
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●8M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

サンソフトのアメリカ法人が開発中のこのソフトは、ちょっと小粋なエアロ君（仮称）が活躍するアクションゲーム。容貌が外人好みなので、日本版はキャラのグラフィックを描き換える予定だそうだ。

サーカスや遊園地みたいな仕掛けは見てるだけでも楽しくなっちゃうね。

ピットファイターII

●テンゲン
●発売検討中
●価格未定
●ACT
●容量未定

完成度ゲージ ?% 2人同時プレイあり

デジタイズしたキャラクターがリアルに動く異色のアクションゲーム「ピットファイター」も、とうとう続編が発表された。今回のはタイ、バズ、カトーの他に新たに4人が加わり、全部で7人からキャラクターを選べるようになったぞ。テンゲンに頼んでぜひ日本でも発売してもらおうではないか。

新キャラにはスリムな女性もいるぞ。うひょ。

ローリングサンダー3

●ナムコ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

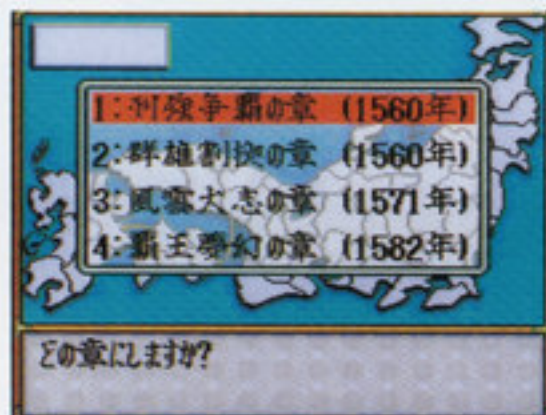
なかなか情報も出なくてファンをヤキモキさせているローリング3。海外ではもうすぐ発売になるという噂もあるが、おもちゃショーでついに参考出展。動いている画面が見れたぞ。早く出ないかなあ。

基本は前作と変わらないが斜め撃ちやバイクアクションなども入ってる。

信長の野望・全国版

●光栄
●9月発売予定
●8,800円
●SLG
●4M+B・B

完成度ゲージ 100% 8人までプレイ可能

SLG初心者に朗報だ！　なんと「信長の野望・全国版」がリメイクで登場。値段も安いから嬉しいぞ。

シナリオは2つ増えて4つになってる。

簡略にして充実した内容は入門者用にベスト。

ポピュラスII

●ヴァージンゲーム
●12月発売予定
●価格未定
●SLG
●8M

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

斬新なシステムで話題を呼んだポピュラスが、バージョンアップして再登場。今度のは自由度が高く、使えるコマンドも大幅にアップ！

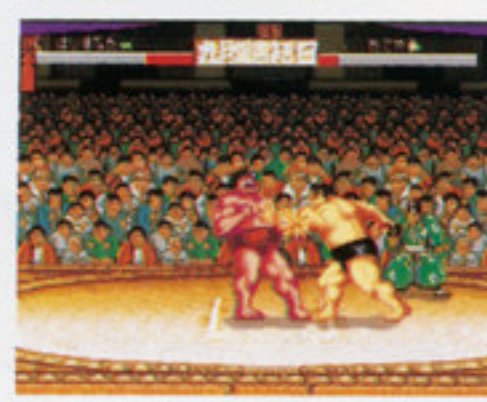
プレイヤーの顔をいろいろ変えて遊べる。

建物のグラフィックも緻密になり、戦闘などもリアルになりそうだ。

ああ播磨灘

●セガ
●8月27日発売
●7,800円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイ可能

ツッパルことが男のたった一つの勲章だって！

精進たゆまぬ力士達の肉体の質感と重量感が非常によく表現されている。スバラシイ。

完成に近づいた「ああ播磨灘」だが、多少土俵と体力ゲージ部分の仕様を変更したので報告しておこう。次号ではもう少し具体的に紹介するのでお楽しみに！

新作ハミ出し情報

夏本番って感じの今日この頃だけど、ソフトのほうは早くも年末から来年にかけての話題が、いろいろ出てきていて楽しみだぞ。

まず、今月4本の新タイトルを出してきたEAビクターは、来年初頭からも定番ゲームの続編を続々と出してきそうな模様だ。また「バリアーム」で波に乗るヒューマンは、Jリーグもののサッカーゲームの企画が進行中とのこと。スポーツゲームでは定評のあるヒューマンだけに、こいつはちょっと期待できそうだぞ。

その他、テンゲンはおもちゃショーで出していたF-1ゲームを近々発表予定、「リーサルエンフォーサーズ」が控えているコナミは、先日のCESに出展していた「T.M.N.T.」のキャラクターによる対戦格闘ゲームを、今後日本で発売するかもしれないよ。また、先月号のここでちょっと触れていたセガの「ハイブリットフロント」は、「アドバンスド大戦略」のシステムを改良進化させた新システムで迫る、近未来SFシミュレーションとのことだ。原作シナリオに野田昌宏、キャラデザインに末弥純、メカデザインに青井邦夫などを起用した、超本格派だから期待度も大きいぞ。P.91もチェーック！

ビジュアルもできてきた「パノラマコットン」だ。

「デザート～」の続編「ジャングルストライク」。

テンゲンの参考作品「R.B.I.93ベースボール」。

EAの「ジェネラルカオス」はお得意のバ○ゲーか？

――影――

進むこと疾風の如く　その護り鋼の如し

あるときは　泥土に伏し
またあるときは　叢雲とともに形を変えん

その闘志　烈火の如く燃えさかるとも
常に心境　止水の如し

末法破戒

志半ばにて　倒るるときも
暁とともに　姿をかき消し
己の骸　断じて　さらすことなかれ

之即ち　忍の極意と知るべし

「朧流忍術秘伝書」より

The Super 忍Ⅱ SHINOBI™

ザ・スーパー忍Ⅱ

免許皆伝奥義の書 スペシャル

●セガ●7月23日発売●6,800円●ACT●8M

ラウンド攻略から高度テクニックまで!

メガドラゲーム界に一大旋風を巻き起こしたニンジャ・アクション「ザ・スーパー忍」が、3年の歳月を経て大幅にパワーアップして戻ってきた! 前作の基本システムを継承しつつよりハデに、そしてより多彩になったムサシのアクションを存分に堪能してくれ。

由緒正しい血統の忍者アクションでござい

(八双)手裏剣シュシュ、(爆)煙をモクモクでおなじみの忍者アクションゲーム「ザ・スーパー忍」。初期のメガドライブ普及に大きく貢献したこのソフトの、直接の流れをくむ続編が、7月23日に発売される「ザ・スーパー忍Ⅱ」だ。続編モノというと、よけいな要素が追加されたり、シリーズの雰囲気を壊すグラフィックのイメージ変更があったり……と、あまりいい印象を持っていない人も多いだろう。その点「忍Ⅱ」は大丈夫。新しい操作方法やステージの仕掛けは、前作からの発展的導入要素のため、極端な異和感はないぞ。

今回のスペシャル版では、基本操作とラウンド1から5までの攻略法を徹底紹介しよう。

=1 LIFE =51 =1 41160 PTS

STORY

数年前、ひとりの男によって完膚なきまでに打ち砕かれたはずの巨大シンジケートNEO・ZEED。しかし当時の首領は影武者にすぎず、真の支配者が圧倒的な軍事力と科学力を武器に、新生NEO・ZEEDを旗揚げした。世界征服を企む彼らの最初の使命は"仇敵ジョー・ムサシの抹殺"。

ムサシのおびき出し作戦が始まった。

ジョー・ムサシ

朧(おぼろ)流忍術の継承者で、希代の天才忍者。NEO・ZEEDを壊滅させた後、ひとり人里離れた山奥でさらなる修行を積む。

以前のムサシ

ナオコ

ムサシの恋人。前作でNEO・ZEEDから無事に助け出され、里で平和に暮らしていたのだが……。

マスクド・忍者

あれだけ強かったのに、影武者だったとは……。新生NEO・ZEEDでは出番があるのだろうか?

シャドー・マスター

NEO・ZEEDの真の総裁。ムサシをおびき寄せるため、再び忍の里を壊滅させた。犠牲者の中にはナオコの姿も。

基本をおさえてこその攻略かな

「忍Ⅱ」は前作同様、サイドビュー画面の縦横スクロール型アクションゲームだ。ラウンドは合計7つで、それぞれ3ステージ構成になっている（各最終ステージはラウンド・ボスとの対決）。主人公のムサシの武器は手裏剣と日本刀。ダッシュやジャンプと併用して効率よく敵を倒していこう。敵の攻撃や障害物に接触すると体力が減り（ザコキャラ本体にはダメージ判定はない）、0になると1ミス。残り人数がなくなるとゲームオーバーだ。

BASIC ACTION

攻撃

通常または敵が遠距離にいる時は、苦無型の手裏剣を投げる。手裏剣は数に限りがあるので、アイテムを取って補給する必要アリ。近距離の場合は2本の苦無で斬りつける。しゃがんだ状態では足払い。パワーアップしていると、接近戦はすべて剣による攻撃になる。

遠距離戦

接近戦

ジャンプ

ボタンを押している時間によって跳び上がる高さが変わる。滞空中も横方向の操作がきくので、微妙な動きも可。

防御

攻撃ボタンを押しっぱなしにすると防御の構えをとる。上半身の正面しかガードできないので使う場面は少ない。

ACTION① 八双飛び

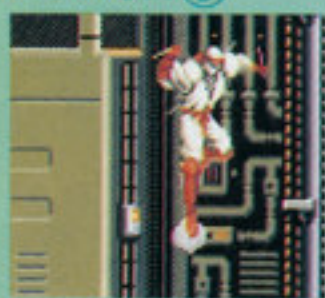
【操作の方法】ジャンプ→（最高地点で）ジャンプ

前作にもあった回転2段ジャンプ。通常ジャンプよりも高い位置に跳ぶことができる。ジャンプボタンを離してから降下態勢のポーズに変わるまでのわずかな時間のうちに、もう一度ジャンプボタンを押そう。タイミングはシビアだが、独特のテンポさえつかめれば自由自在にグルグル回れる。グルグル。

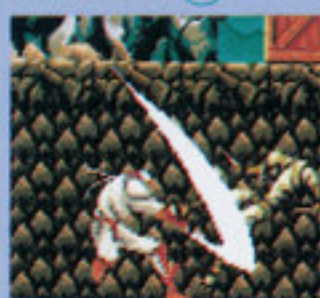
ACTION② 八双手裏剣

【操作の方法】ジャンプ→（最高地点で）ジャンプ→攻撃

八双飛びのグルグルの最中に攻撃ボタンを押すと、手裏剣8本を同時に扇状に発射する。強力には違いないが、そのぶん手裏剣の消費量も大きい。敵に囲まれた時や、イヤな位置に敵がいる足場に飛び移る時以外は、あまり使わない方がいい。なお残り手裏剣数が1本でもあれば、なぜかこの技は使える。

ACTION③ 三角跳び

【操作の方法】斜めジャンプ→壁がある方向の方向キー＋ジャンプ

壁に向かってジャンプし、その反動を利用して反対方向へ跳び上がるという、いかにも忍者っぽいアクション。これを両側が壁の地形で連続して行えば、上へ上へと進める。つい入力を慌ててしまいがちなので、落ち着いて操作しよう。とくに飛距離を伸ばすため、反対方向にキーを入力する時は注意。

ACTION④ ダッシュ斬り

【操作の方法】方向キー＋方向キー（同じ方向）→攻撃

「忍Ⅱ」では、同じ方向にキーを素早く2回入力するとダッシュができる。さらにその状態から攻撃ボタンを押すと、勢いをつけて日本刀を思い切り振りかぶる。攻撃力は通常よりも高い。しかも攻撃を繰り出している間は無敵だ！ 攻撃態勢に入る前にピョンと跳ね上がるので、ボタンを押すタイミングが重要。

ACTION⑤ 飛び蹴り

【操作の方法】ジャンプ→下方向キー＋攻撃

ジャンプの状態から鋭い角度で急降下キックを繰り出す。八双飛びのグルグル以外なら、いつかなるタイミングでも技が出せるのが強みだ。威力はそれほどでもないが、敵をやりすごす時にも使えるので、いろんな場面で役に立つだろう。慣れると操作がヒジョーに気持ちいいが、無意味な場所での使用は×。

ACTION⑥ ぶら下がり

【操作の方法】ジャンプ→（つかまる場所があるときに）上方向キー

天井やロープといった、つかまる場所がある時、ジャンプ中に方向キーを上に入れっぱなしにしているとぶら下がることができる。その状態のままで左右移動も可能だ。ただ、移動が大味になるので、十分注意するように。離れるときは、上か下の方向キーを押しながらジャンプボタン。

アイテムはムサシを助く

手裏剣(小)

手裏剣の残り数が5個増える。ちょびっとだけど、取らないよりははるかによい。

パワーアップ

ムサシの武器が光に包まれ、攻撃力がアップする。ダメージを受けると元に戻る。

手裏剣(大)

手裏剣の残り数が20個増える。(小)よりも取りにくい場所にあることが多い。

1UP

ムサシの残り人数が1人増える。コンティニューは3回までだから貴重な存在だ。

ライフ回復(小)

ムサシの体力メーターが4ゲージぶん回復する。ありがたやありがたや。

忍術

通常1は1ラウンドにつき1回ぶん忍術使用回数が増える。これはうれしい。

ライフ回復(大)

瀕死の状態でも、これさえ取れば体力メーターが完全回復する。オー、ゴッド！

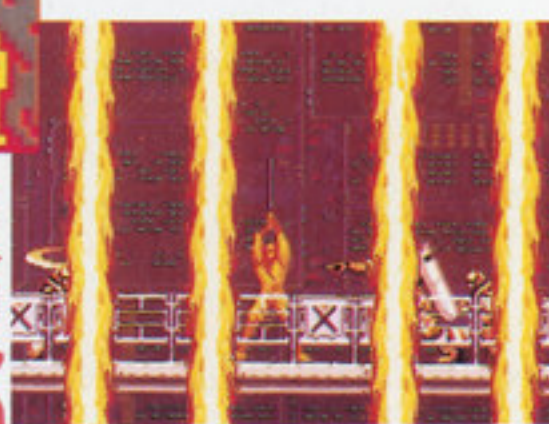
時限爆弾

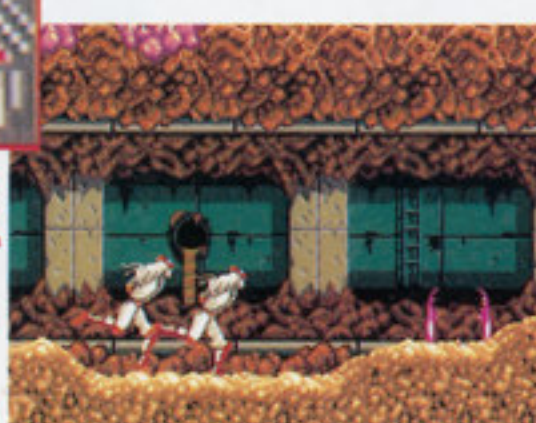
カウントが0になると爆発する。特定のステージ以外では迷惑なアイテムだ。

窮地をしのぐ四の忍法（ポーズ画面で選択してネ）

雷の術

雷のバリアを張って、あらゆるダメージを一定回数無効にする。ラウンド・ボスステージなどの長期戦で威力を発揮。

火龍の術

マグマを呼び起こし、画面内の敵にダメージを与える。その場しのぎの技なので、あまり効果的ではない。

浮身の術

分身して身を軽くし（すげえ）、跳躍力をアップさせる。操作テクニックの補助といった色合いが強い。

微塵の術

自爆して周囲の敵にダメージを与える。もちろん残り人数が1人減る。なんかもうやぶれかぶれな忍術だ。

ROUND1：ZEED復活

NEO・ZEEDの挑戦状を握りしめ、怒りに震えながら指定の場所への向かうムサシ。そこは敵忍者がひしめく森林だった。

ステージ1・森林地帯〜洞窟出口

最初のステージということで、マップも右方向にひたすら進めばＯＫという簡単なもの。敵の攻撃も慎重にプレイすればどうってことないが、ここは操作に慣れる意味も込めて、テンポよく進む訓練のステージにしよう。

虚無僧とくノ一の出番はこのステージだけ！

下忍を知れ

ザコ忍者はほとんどのラウンドで登場する。ここで基本の動きを観察しておこう。

サムライは

剣を振りかぶった直後がスキだらけ。地を這う波動をかわしたら懐に入って、一気に決めろ。

こうだ！

中ボスのサムライはひと味違う

ステージ最後にいるサムライの波動は、なんとUターンする。ここは接近戦をあきらめて、画面左端から地道に攻撃しよう。手裏剣を撃ってからジャンプ！

ステージ2・鍾乳洞

ぶら下がりに挑戦

しょっぱなからロープのぶら下がり移動を余儀なくされる。いったんぶら下がってしまえば、方向キーを上に入れ続ける必要はないぞ。

絶壁は連続三角跳びで！

ハイーッ!!

ハイッ

ハイッ

絶壁は２カ所ある。とくに障害物はないので、感じをつかむまで何度も練習しよう。

もういちどサムライ

中間地点で、ふたたびザコキャラのサムライが２体登場する。上で紹介したタイミングを忘れるなよ。

FOR HI-TECH HIPPIES
上を向いて確かめよう

立ち止まってしばらく上下方向のキーを押していると、画面がスクロールして、様子を調べることができる。時には思わぬ収穫も……。利用しない手はない！

わーい

アイテムの小部屋を発見。やりぃ。

ピストン槍の脅威

地面から槍がヒョコヒョコ顔を出す地帯がある。ひっこんでいる時に一気にかけ抜けろ。

軽快に進めるステージ１とはうって変わって、ここではぶら下がり移動や連続三角跳びといったテクニカルな操作が要求される。地形面でも段差や上下方向の広がりが登場し、以降のステージ構成の基本要素が満載だ。

ステージ3・鍾乳洞奥

こうして倒そう

まずはダッシュ斬り。そしたらちょっと後退。

轟音が聞こえたら八双飛びでやりすごす。

これを4回くり返す

BOSS ガードロブスター

接近すると２本の剣で攻撃し、ダメージを受けると槍を構えて突進する。手裏剣は敵が剣を振りかぶった時にしか効かないが、ダッシュ斬りならいつでもおかまいなし。それを利用すれば簡単に倒せる。

初 ザコキャラさん

忍者
耐久力１。主に手裏剣で攻撃する。ラウンドによっては元気。

くノ一
耐久力１。剣による下突きジャンプ攻撃をくり返す。出番少なし。

虚無僧
耐久力２。吹き矢で攻撃するが、ノロマさんなので恐れるに足らず。

サムライ
耐久力３。波動"剣"で攻撃する。やられた姿が悲しげだ。

にんにんコラム 今日から私もジョー・ムサシ

①千里の道もルックスから

1993年後半、空前の忍者ブームがやってくる！　自信はないが、絶対にくる！（何だそれ）というわけで、急きょこんなコラムができました。流行に敏感なアナタは要チェック。

"闇夜に目立たない服装"というと、これかな。

ROUND2:潜入

NEO・ZEEDとの全面対決を心に誓ったムサシの次の行く先は、合戦場跡を隠れ蓑に建設された、兵器開発研究所だ。

ステージ1・合戦場跡

このステージは、愛馬にまたがって荒野を駆け抜ける強制高速スクロール面だ。スピード感に圧倒されないよう、画面の状態をつねに把握して操作しよう。攻撃を繰り出した瞬間の無敵状態（約0.03秒）も有効活用せよ。

ボク"紅"をのりこなしてヒヒーン

馬の操作は左右移動とジャンプ、そして右方向のみダッシュができる。攻撃は手裏剣投げと苦無振りの基本攻撃。そのほかに、飛び蹴りと同じパッド操作で、"お馬さん踏みつけアタック"ができる。なお、当たり判定はムサシの体のみ。馬は平気の平佐。

中ボスは上忍"影"

攻撃ポイントは、槍を投げている時と急降下キックの後、走り去る時。画面の左端にいれば安全に戦える（槍だけジャンプでかわそう）

背景奥の凧から出現する忍者

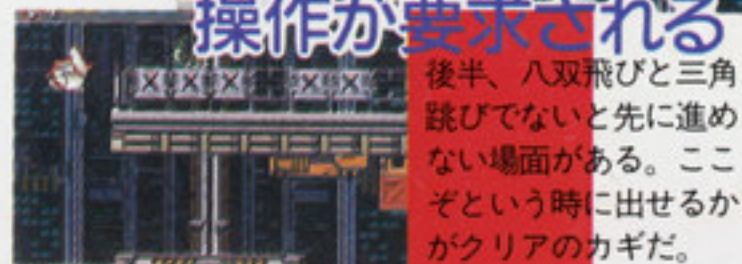
サク越え注意

注意マークが現れたら前方にサクがある証拠。ひらりとジャンプでかわせ。

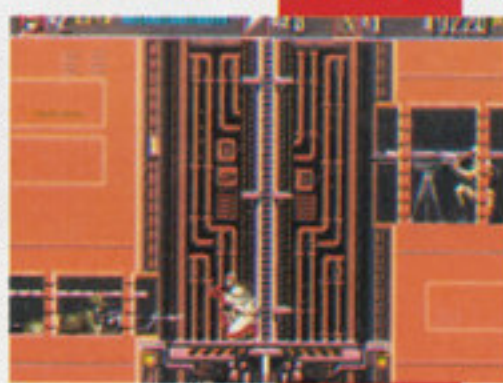
ステージ開始約55秒後に大ジャンプ!

ステージ2・研究所

研究所ステージでは、ゴンドラに乗って上に向かうことになる。といってもただボサッっと突っ立ってるだけではダメ。先手を打ってスクロール・アウトを逃れよう。取りにくい位置のアイテムは、無理して取る必要なし。

正確なハイジャンプ操作が要求される

後半、八双飛びと三角跳びでないと先に進めない場面がある。ここぞという時に出せるかがクリアのカギだ。

ゴンドラと地形に

はさまれるなよ

研究所の建物内に入ると、警報が鳴り響く。何だか悪い人になった気分だな。

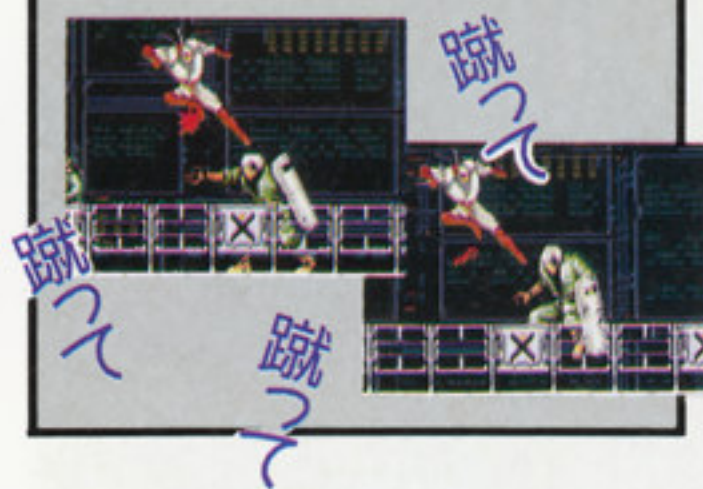
FOR HI-TECH HIPPIES
キックの鬼となれ

飛び蹴りが敵に命中すると、ムサシの体は後方に跳ね上がる。このときにもう一度飛び蹴りできるので、耐久力のある敵などに有効だぞ。

蹴って 蹴って 蹴って

敵も忍者から兵士にかわり、前作の5ステージのような雰囲気だ。

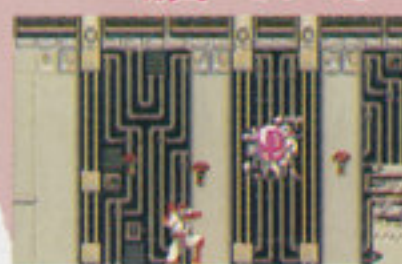
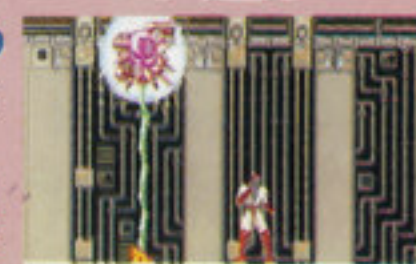
思い切り跳ぶのもよし

やけに上がスカスカしてると思ったら、やっぱりこんなとこがあったよ。ああ発見する喜び。

ステージ3・研究所中枢

BOSS:マルク

研究所で開発された人工生体兵器だ。通常はワープを織り混ぜて空中を浮遊しているが、本体が青白い光を発すると、下に紹介したいずれかの攻撃を仕掛ける。爆弾と雷は遠くに逃げてかわし、機関銃攻撃は敵本体の真下に隠れてやりすごそう。たしかに攻撃は多彩だが、防御が手薄なので積極的に攻めよう。なお、光っている時は攻撃をまったく受けつけないので注意。

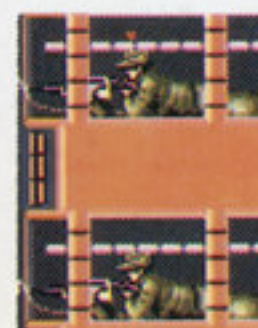
脳ミソがでかいとやることが違う

時空ゆがめ 左右の方向キーが逆になる。敵は機関銃で攻撃。

浮遊爆弾 8方向に破裂する爆弾を周囲に4つ出現させる。

ブルーライトニング ムサシのいる方向に移動しつつ、4度落雷する。

㊞ザコキャラさん

歩　兵 耐久力1。てくてく歩いては銃を撃つ。中にはしゃがんで撃つ人も。

盾兵 耐久力2。武器はブーメラン。正面からの手裏剣攻撃は効かない。

機関銃歩兵 耐久力1。一定間隔で銃を3連射する。移動も方向転換もしない。

ほふく歩兵 耐久力1。せまい穴から銃口をひょっこり出すおちゃめさん。

にんにんコラム
今日から私もジョー・ムサシ
②レッツ肉体鍛錬!

格好だけマネしてはただのコスチューム・プレイヤーと同じなので、実際に激しく飛んだり跳ねたりしてみよう! まずは三角飛びだな。エイッ……つ、次はぶら下がり……つ、つ、次は……コスプレでいいか。

鍛えるのはいいけど、準備運動はちゃんとしておこうね。約束だぞ。

ROUND3:生体兵器

〝マルク〞のような生体兵器が量産されてはたまらん！　というわけで、ムサシは生体兵器工場へと足を運んだ……。

ステージ1・生体兵器工場

照明が不気味に点滅する生体兵器工場ステージ。敵の動きがいやらしくなった上に、コンベアというやっかいな仕掛けが登場したせいで、ちょっと気を抜くと連続ダメージを受けてしまう危険性が高い。操作は落ちついて。

トロ味があってよござんす

緑色の培養液がいっぱいの生体兵器工場。敵キャラもうさん臭い外見、アルゴリズムのものが多い。そおっと進もう。

フロア移動がキメ手

段差を登ったり降りたりして右方向へ進んで行こう。なお、行き止まりには素晴らしいアイテムが隠されている。

おいしい場所を逃すテはない

天井のコンベアの流れる方向に逆らって進むと、アイテム箱が。

コンベア乗り継ぎ

スパーク・アイに注意してコンベアを渡り歩こう。足を踏み外すと培養液の海だぞ。

行き着く先はハイドラの幼虫たちの群れだった

音楽が変わるとスクロールが止まり、ハイドラの幼虫の大群がボトボト降ってくる。大勢でピョンピョンされるとやっかいなので、画面左側に向かってダッシュし続け（コンベアが作動してるため）、敵が近づいた時にだけ振り向いて攻撃……のパターンを繰り返そう。

ステージ2・地下処理工場

マップは単純な一本道だが、足場が悪いのに加えて画面奥の敵からも執ように狙われる。このステージはスピーディーかつスムーズな移動が大切。アイテムは深追いせず、アリジゴクは飛び蹴りで倒しながらさっさと進もう。

じゅるい足場

移動スピードが目に見えて遅くなる。ダッシュしてもあまり効果がない。ピョンピョン跳ねながら移動するのがよい。

画面奥からせまる影…

ギャーッ

時おり照準のようなものが現われてムサシを追い回すが、ロックされるとダメージを受けてしまう。逃げろ。

出現ポイントは3つ

照準は出現直後によけるのがベスト。失敗したら後退だ。

FOR HI-TECH HIPPIES ジャンプの複合技

三角跳びをしてすかさず八双飛びの操作を行うと、より高くジャンプできるだけでなく、〝く〞の字型のジャンプ軌道を描くことができる。さらにそこで八双手裏剣を出すという高等テクニックもある。

三角跳び！

八双飛び！

ザコキャラさん 初

バイオコウモリ
耐久力1。すごくイヤな軌道で突進してくる。

実験体-X
耐久力2。突如液体面から身を出し、変な弾をはく。

ハイドラの幼虫
耐久力1。ピョンピョン跳ね回る小憎っ子。

スパーク・アイ
耐久力1。ゴンドラにへばりついて動いている、目？

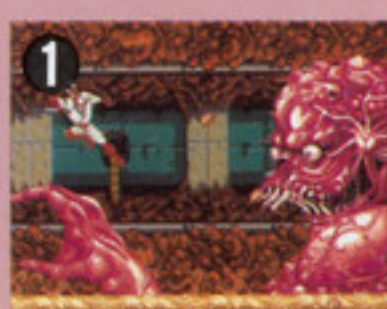
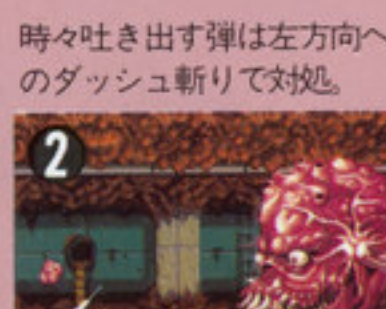
イーター
耐久力1。直接のダメージはないが、吸われてしまう。

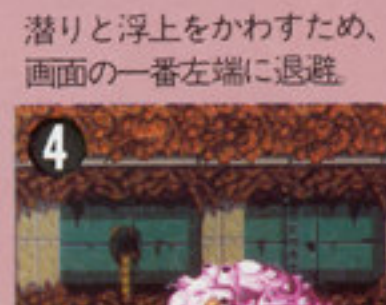
ステージ3・地下処理工場奥

BOSS:ハイドラ

あいーっ

とってもプルプルして気持ちいい（？）ハイドラは、圧倒的な攻撃をいかに回避するかが勝負の決め手だ。ダッシュ斬りの無敵状態や連続飛び蹴りの際の滞空操作（微妙に位置を補正する必要がある）などの高度テクニックを駆使して、敵の猛攻をしのごう。ハイドラの大まかなアルゴリズムは右で紹介しているので、自分なりに攻撃パターンを見つけ出そう。操作はつねに正確にね！

こうやってたおそー

❶ 目に手裏剣攻撃。手が出たら連続飛び蹴りで回避だ。

❷ 時々吐き出す弾は左方向へのダッシュ斬りで対処。

❸ 息を吸い出したらレーザーの合図。しゃがんで逃げろ。

❹ 潜りと浮上をかわすため、画面の一番左端に退避。

❶にもどる

ROUND4：破壊

NEO・ZEEDのエネルギー供給源は、海岸線の向こう側にある。そこで、最新鋭ジェットボード〝永瀬〟の出番だ。

ステージ1・海上

ラウンド2のステージ1と同じく強制高速スクロール面。ザコの攻撃パターンと耐久度が増え、〝よけ〟の操作がより重要になった。またジャンプ台での操作をミスするとダメージを受けるなど、全体的にキツくなっている。

水忍部隊が行く手をはばむ

画面奥からいったん消え、前方から出現するホバー忍者部隊。早めの始末を心がけよ。

ジャンプは元気よく

ジャンプ台ではタイミングよくジャンプしてアイテム獲得。

馬に似て非なるジェットボード〝永瀬〟の乗り心地

左右の移動、ジャンプ、ダッシュの操作は馬と同じだが、急降下アタック（飛び蹴り）を敵にヒットさせると、反動ではずむようになっている。ホバー忍者とピッタリ重なってダメージを与えたり、ボスキャラの頭上を無傷で越えたりもできるのだ。

重装歩兵（耐水仕様）との一騎うち

水面に落ちる爆弾は目の前でかわし、空中で3方向に分裂する弾は、あらかじめ画面右側にいて、左に移動してやりすごせ。画面に現れてから攻撃態勢に入るまでの無防備状態がアタックポイントだ！

ステージ2・エネルギープラント

NEO・ZEEDに占領されたエネルギープラントの駐留（ちゅうりゅう）部隊とのバトル。足場がない地点（落ちると1ミス）は少ないが、いやらしい敵の配置によって、落ちる危険性が高くなっている。移動前にまず敵を確実に倒しておこう。

パイプの先には……

パイプ管が複雑に絡みあってる地帯で左側に進むと素晴らしいアイテムがポツンと置いてある。

水蒸気の噴射口は飛び蹴りで壊すのがオシャレ。さあ、アナタも！

ドラム缶をそんなに嫌うもんじゃない！

上に乗ってると沈んでいくドラム缶。攻撃をかわす重要な位置にある場合が多い。

初 ザコキャラさん

ホバー忍者
耐久力3。爆弾を落としながら通りすぎる。

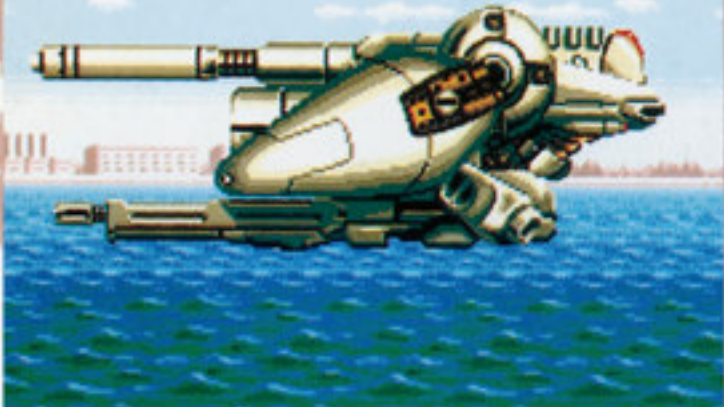
火炎忍者
耐久力3。接近すると手から火炎を出す。

スチーム
耐久力1。パイプの噴出口を壊すと静まる。

羽忍者
耐久力1。空を飛びながら手裏剣で攻撃。

機甲忍者
耐久力2。パイプにぶら下がって移動する。

ステージ3・海上

BOSS：フライング・タンク
（コードネームは〝まさお〟）

やられるたびに装備を変えて、何度も襲ってくるシツコイ敵。一定の間隔で画面を1周するので、急降下アタックを織り混ぜつつ、うまくかわそう。追尾弾は、的を絞らせないように動き回ってよける。目の前にきたら高速離脱だ。

形態その1
主砲3連射を高さを変えて2回連続して撃ってくる。

形態その2
手持ちの機関銃で攻撃する。狙ってくるが、何とか見切れる。

形態その3
盾を伸ばしたり、弾を撃ったりまいたりする。弱点は盾だ。

形態その4
こうなれば体全体が弱点。水面下の体当たりをかわせ！

にんにんコラム **今日から私もジョー・ムサシ！**

③雰囲気に浸ろう

自分が忍者になるのをあきらめたら、次は自分だけの空想世界に逃避だ！　忍者関係の文献を読みあさったり、忍者をテーマにした音楽を聴いて、気持ちだけ一人前の忍者になろう。そうなったあかつきには……どうなるんだっけ？

多くの忍者研究家が著した書物は、意外なほど安価で入手できる。

聴覚からの情報も、人格の形成には欠かせない要素だ。……え、人格？

ROUND5:電子の怪物

火災林の罠をくぐりぬけ、メガ・ザウルス工場へと向かうムサシ。ここを破壊させればNEO・ZEEDには大打撃なはずだ。

ステージ1・火災林

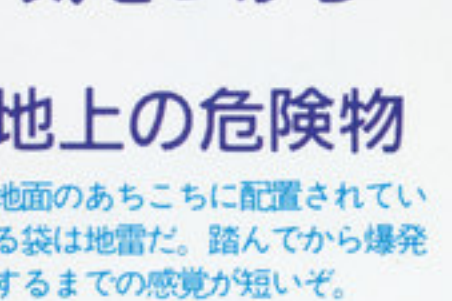
ああ、貴重な自然が……。ついでにオレも風前の灯か!?

真っ赤な背景が美しいステージ1。強力な銃火器を携えた兵士と、爆発物系のトラップがムサシの行く手をさえぎる。1体1体を相手にするよりは、すり抜けるタイミングを見計らって、一気に駆け抜けるようにしたい。

燃料タンクはアッチッチ

縦長の燃料タンクの上に乗ると煙がもれ、やがて爆発を起こす。急いで離脱せよ。

放物線の魔物に気をつけろ

追撃砲をかいくぐるのは至難のワザ。弾を目の前で完全にかわしてから接近戦にもちこめ！

地上の危険物

地面のあちこちに配置されている袋は地雷だ。踏んでから爆発するまでの感覚が短いぞ。

今度は耐火仕様の重装歩兵だ！

残像現象を起こしながら画面を2往復し、レーザー銃を連射する。これはしゃがんでもよけきれないので、連続飛び蹴りで滞空＆攻撃だ！

ふみふみでグー!!

ステージ2・工場

工場で量産されていた兵器の正体は、恐竜型戦闘ユニットだった！　ここでは複雑な構造になっているマップを3つ突破することになる。一見通れそうもない場所も、ちょっとした操作で、ホラ……！

その1

時限爆弾が爆発すると道が開ける

このステージは〝時限爆弾を作動させて天井を壊し、進路を開く〟というアクションがメインだ。時には自らの足場が壊れてしまうというブービートラップもあるが、救助策が必ずあるので、あわてず操作しよう。アイテム小部屋もあるぞ。

FOR HI-TECH HIPPIES
時限爆弾の処理

怪しいアイテムボックスはダッシュ斬りで壊してはダメ。そっと近づいてから壊し、すぐに離脱しよう。これ約束。

時限爆弾のカウンターは、プレイヤーが接触しているとあっという間に進む。

その2

出口がふさがっている!?

この位置からこの時限爆弾を手裏剣で爆破すれば、天井がなくなるって寸法さ。

この崩れる足場の下にあるのは、左右に移動する浮遊床だ。これに乗って、出口付近へと向かおう。

その3

GO AHEAD!!

エレベータに乗ってひたすら上に向かえ。足を踏み外さないよーに。

時には回り道も必要。行き止まりの時限爆弾を破壊しよう。

上への通路はたいていマップの左側だ。右側に配置された爆弾で天井を壊しつつ進もう。ぶら下がり操作も慎重に！

ステージ3・メンテナンス・ドッグ

BOSS:メガ・ザウルス

ステージ2の背景に、ズラリと登場したメガ・ザウルスとの一騎うちだ。頭部が弱点なので、遠方から手裏剣攻撃でしとめよう。近づいてきたら反対側に逃げるように。万が一、手裏剣が底をついた場合も、メガ・ザウルスの手に乗って攻撃できるので安心だ（攻撃をよけるのは相当難しいけど）。

ギャーッ

大火災攻撃

射程距離の長い炎をブアーと吐き散らす。画面端に逃げろ！

発光球体を発射

腹からの球体を3つ発射。よけるタイミングがとりにくい。

首がないのによーやるワ

初 敵キャラさん

追撃砲歩兵

耐久力1。近づけばどーってことないが、それまでが大変。

にんにんコラム 今日から私もジョー・ムサシ！

④忍者よ、永遠なれ

人格がどうだとかいろいろ述べてきたけど、一番てっとり早いのは、この「ザ・スーパー忍II」をプレイすることだな。忍者アクションの醍醐味を肌で実感するにはもってこいのゲームだヨ！

バカは死すともニンジャは死せず!!

〝私〟の遠回りの旅は終わった…。

作った本人に聞く「ザ・スーパー忍II」の魅力

開発者インタビュー

――前作は国内外で大ヒットとなったのですが、IとIIの違いはどのあたりになるのでしょうか。

セガ開発◎基本的には前作「ザ・スーパー忍」と同じです。今回の「ザ・スーパー忍II」は、前作のパズル的要素に加え、さらに多彩になった忍者アクションを楽しみながら遊べる〝パイパー忍者アクション〟ゲームです。普通では進めないはずの複雑な地形を、多彩なアクションで攻略したり、次々と襲いかかる敵をさらにパワーアップした攻撃と忍術を駆使して自分なりの方法で倒していく爽快感をぜひ楽しんでください。

――開発にあたり、苦労したのはどこでしょうか。

セガ開発◎一番注意した点は、前作のイメージを損(そこ)なわず、いかにアレンジするかといったことです。また、ゲームをさらに面白くするために何度もグラフィックとマップを作り直しました。あとは毎晩(朝かな?)会社の机の下で寝ていたので、体のあちこちが痛くなったこと。

――最後にBEメガ読者にメッセージをお願いします。

セガ開発◎前作に比べて難易度は低めに抑えてあるので、誰にでも十分楽しめるゲームになっています。上級者の方やそうでない方も、数々の忍者アクションを極め、自分なりの〝闘いの美学〟を追求してください。「ザ・スーパー忍II」はファンの期待は決して裏切りません!

ライターが語る「忍IIってさあ…」

甲　前作よりも操作が楽しくなったね

乙　いきなり本題に入るね。まあいいか。新しいアクションが増えて面倒くさくなったという意見もあるけど、ここは素直に「より多彩なアクションが可能になった」ととらえるのが無難。

甲　ステージの仕掛けやボスの攻撃パターンも前作同様に凝(こ)っているし、続編としてかなり理想的な形なのでは?

乙　たしかに、前作に欠けていた〝躍動感〟を補(おぎな)う要素がいっぱいあるよね。ダッシュ斬り操作や、高速スクロール面とか。でも……。

甲　なんだよ。

乙　各ラウンドの背景のグラフィックが、よくも悪くも統一感があるでしょ。前作の、あのまとまりのないラウンド構成も捨てがたいんだよね。海外の忍者映画と同様のいかがわしさが「忍」の魅力のひとつだと思うんだ。

甲　なるほど、それもそうだ。つまり「忍II」は、前作のイロモノ要素をおせさえて、あらゆる面において純粋な意味での〝忍者が主人公のアクションゲーム〟を目指した作品、てことかな。ところでアンタ、このゲーム、どのへんまで進んだ?

乙　俺はまだラウンド6の最後の……。

甲　おっと! ラウンド6以降は各自プレイしてからのお楽しみってことで。

乙　そっちからふってそう言うかね。

甲:ライター歴は3年強。夜遊び好きな若者。

乙:特異な感覚を持ちあわせた22歳の男性。

影の支配者を倒すその日までムサシは戦い続ける…

BE-MEGA HOT MENU PART1

P53……………………コラムスⅢ
P54…ファンタシースターⅣ
P56…ロケットナイト アドベンチャーズ
P60……………………騎士伝説

BEメガホットメニュー

コラムスⅢ 対決！コラムスワールド

5人いるならコラムスで盛り上がろうよ

完成度ゲージ 85% 5人までプレイ可能

●セガ
●10月発売予定
●6,800円
●PUZ
●4M

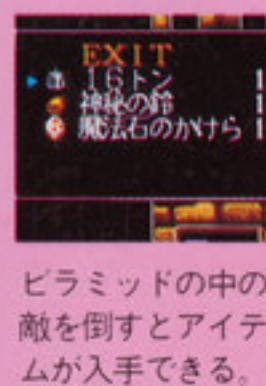
これこそ落下モノの決定版！

かつてゲームセンターで好評を博し、メガドライブにも完全移植された「コラムス」が対戦モードを強化して戻ってまいりました！

しかも今度のは対戦プレイ（最大5人まで）が可能で、遊びのバリエーションも豊富になったのだ。ちなみにアーケード版の「コラムスII」では、相手側のフィールドにじゃまな段を送り込むことができたが、「コラムスIII」ではそれ以外にも新しいアイデアが追加されている。たとえば大量の連鎖消しなどで、一定の条件を満たすと「点滅石」を出現させることができ、それを消せば相手側にいろんな妨害工作ができるようになったのだ。

ブロックがモノクロになったり、フィールドの天地が逆になったりと、対戦が盛り上がる仕掛けがいっぱいだぞ。

前作とは比較にならないほどモードが増えた。でもセガタップがないと3人以上で遊ぶモードはできないよ。あしからず。

ピラミッドコラムス（1人用）

ピラミッドの中の敵を倒すとアイテムが入手できる。

立ちふさがる敵がいっぱい。でもどこかで見たような？

1対1で対戦

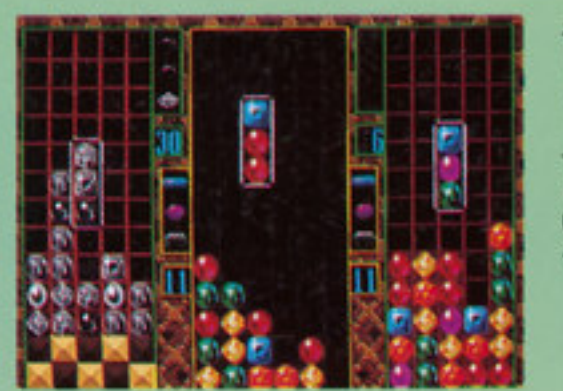
最もシンプルな対戦モード。背景やブロックも選べる。

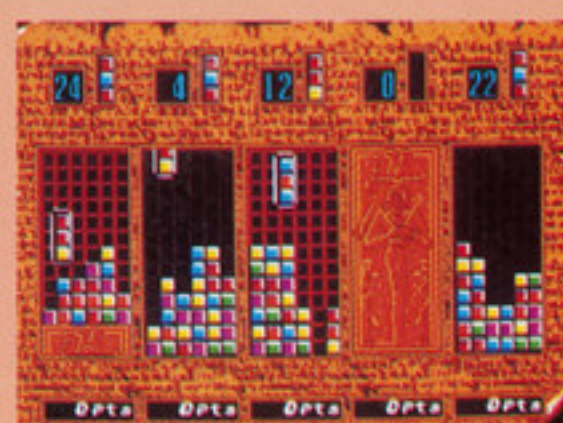
点滅石の効果は他にも左右の操作が反転したり、ブロックの並び変えが不可能になるものもある。

2対2で対戦（4人用）

一見、2人対戦モードにしか見えないが……。

中央にいるニワトリも対戦しているのだ。ジャンケンで勝ったほうが叩き、負けたほうが防御するというアレだ。勝つと味方にいいことが。

2対1で対戦

うまい人を2人でよってたかって倒すという、極悪なモード。つらいぞ。

5人で対戦

大画面でないと目が痛い。大騒ぎ必至の対戦モードだ！

メーカーさんからひとこと

驚くほどの多彩なモードをひっさげて「コラムス」が帰って来た!! とにかく燃える5人対戦は1度と言わず、何度でも遊んでほしい。開発者も早くみんなと対決したいと言っているゾ。ペット（？）のニワトリもよく動く「コラムスⅢ」、この秋みんなで対戦だ!!

ファンタシースターⅣ

おもちゃショーバージョンを徹底分析!!

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

●セガ
●12月発売予定
●8,800円
●RPG
●16M+B・B

大迫力の戦闘シーンに注目せよ!!

徐々に明らかになってきた「ファンタシースターⅣ」。今月はおもちゃショーに出展されたサンプルをもとに、開発サイドに詳細を聞いてみたのだ。とりあえず、判明したことを一挙に詳細報告するぞ!

「Ⅱ」を進化させたかのような戦闘シーンのシステム、そして魔法の役割を果たすテクニックや新要素の「特技(仮称)」など見逃せない情報が満載だ。なお、「Ⅳ」ではサブタイトルがつかないことも判明したぞ(あしからず)。

「Ⅱ」を色濃く継承

attention 1 コマンドも「Ⅱ」を受け継ぐ

戦闘コマンドは3種類。「Ⅱ」の4種類を凝縮させた形だ。「コマンド」は、それぞれのキャラに、どういった行動をさせるか命令する。「マクロ」は、「マクロプリセット」の略で、戦闘時に誰が何をするかをあらかじめ移動中に8種類まで登録できるコマンドだ。使いこなすと便利だぞ。

「コマンド」は「Ⅱ」の「さくせん」「めいれい」に相当する。「マクロ」はコンビネーションバトル(後述)にも関係が。

attention 2 パーティーは5人編成。でも!?

主人公たちは最高5人までのパーティーが組める。詳細はまだ不明だが、「Ⅱ」のように好きなキャラで組めるわけではないらしい。「5人」は固定したパーティーでなく、何人かが入れ代わり立ち代わりするそうだ。おそらく物語に沿って編成が変わるのだろう。判明次第報告するぞ。

パーティーのメンバーの一部は、ゲームの進行とともに変わる。紹介ずみのパイクやフレナも仲間になるとのことだ。

attention 3 もちろん背景も場所により異なる

「Ⅳ」の戦闘シーンの特徴は画面が明るいこと。明るいといってもコントラストじゃない。背景が鮮明に描かれているってことだ。一見「Ⅲ」に似ているが、描き込みはかなりリアル。もちろん敵との遭遇地域によって背景は変わってくれる。用意されてる背景は「Ⅰ」以上の多さだとか。

スクロールの問題を別にすれば、「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」をたして3で割ったような感じ(どんな感じだ?)がするぞ。

●行動マークは5種類に!

「コマンド」を選ぶと、下の写真のようなウィンドウが開く。これは「行動マーク」と呼ばれるもので、それぞれのキャラにどういった行動をさせるか決めるものだ。「Ⅱ」では4種類だったが、「Ⅳ」では「特技(仮)」が加わったため5種類になった。この「行動マーク」をどう使うかで戦闘の苦楽が大きく変わるのだ。

(左から)戦闘(直接攻撃のこと)・テクニック・特技・アイテム・防御だ。

新モンスター登場

NEW

またしても新たなモンスターの登場だ。初紹介のこいつはミニワーム。「Ⅱ」のヒルドに似た巨大ミミズだ。ニュッと体を伸ばして攻撃してくるぞ。

ミニワーム

クラスアサッシン　モンスターフライ　センサービット

「相談」コマンドってなんだ!?

話は変わるが、移動中に使うコマンドの中に「相談」というのがある。これはゲームを進めてるうちに何をしようとしてたか忘れたとか、何をすべきか確認したい時などに使うお助けコマンドだ。初心者にもうれしいコマンドだ。

「そうだん」コマンドで みんなと話ができるんだ。

忘れっぽいルディに、親切なオレが何をすべきか教えてやるワケだな。

新テクニックも続々判明!!

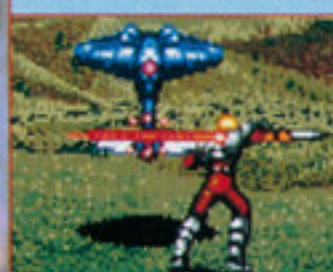
「II」以上に派手に動いてくれる「IV」の戦闘シーンだが、今回は直接攻撃やテクニックに加え、「特技（それぞれのキャラが持っている特殊能力のことで、テクニックとは別）」もバリバリアニメーションしてくれるぞ。

ちなみに「特技」の使用には回数制限があり、宿に泊まれば回復し、レベルアップによって使用回数も増えるそうだ。また「IV」の戦闘には「コンビネーションバトルシステム」と呼ばれるものがあり、複数キャラの連携攻撃が自由に組み立てられるうえ、特定の「特技」を組み合わせると、まったく別の効果を作り出すことが可能になっているらしい。

というわけで、今回は現在判明している直接攻撃、テクニック、特技をキャラ別に写真つきで紹介しちゃうぞ（※直接攻撃＝青帯、テクニック＝桃帯、特技＝黄帯です）。

ルディ

パーティーの先頭に立つ、リーダー的存在。直接攻撃が得意。

ハンターナイフ……刃渡り40センチほどの大型万能ナイフ。ハンターたちが好んで使う。
グランツ……一条の閃光を発し、すべてをつらぬく強力な攻撃テクニック。修行によってマスターできるものではなく、天性によるらしい。
アースバインド……敵の目の前に剣を突き立てると同時に気を発し、相手を影縛りにする技。

ハンターナイフ / グランツ / アースバインド

ファル

かわいい顔で男顔負けの戦いをする。種族はニューマン。

クロー……手の甲に装着して使う爪状の武器。リーチが短いので、体術に自信のある者でなければ有効には扱えない。両手に装備すると、一度に2回の攻撃が可能。
イリュージョン……高速運動に伴う残像現象で、敵を幻惑する技。ニューマンという種族の驚異的な運動能力をもって、はじめて可能な技である。

クロー / イリュージョン

スレイ

攻撃系のテクニックが得意。ルディとはケンカ仲間（!?）。

グラブト……瞬間的に高重力場を発生させ、圧潰と潮汐破壊を引き起こすテクニック。非常に強力だが、そのぶん修得も困難。
ザン……大気中に真空状態を作り出し、大規模なカマイタチ現象を誘発する。効果範囲が広いうえ、フォイエに次いで修得が容易。
バータ……相手の分子運動エネルギーを奪うことで、－200度以下の超低温状態を作り出す。
フォイエ……相手の周囲の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。金属さえも爆発的に燃焼し、数千度の熱を発生する。攻撃テクニックとしては最も習得が容易だが、狭い範囲にしか効果を発揮できない。
ヒューン……古代呪法の一つ。大気の渦により相手を切り刻む。ザンの原型とも言われている。

グラブト / ザン / バータ / フォイエ / ヒューン

フォーレン

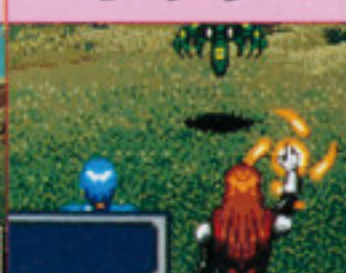
強力な武器を扱えるロボット。長い時代を生きてきたらしい。

インパクター……衝撃波を発射する銃。主な使用目的は暴徒鎮圧や犯罪者捕獲なので、殺傷力は低い。
フレアショット……頭部カメラアイと同軸にセットされた、能動型熱センサー兼用の高出力熱線砲。照準の決定がそのまま射撃を意味するので、標的をはずすことはない。
リカバー……全エネルギーを自己修復に向け、損傷箇所を修復する。

インパクター / フレアショット / リカバー

ライラ

年齢不詳の美しきハンター。主人公ルディの師匠でもある。

シュネラ……神経系の情報伝達速度を速め、敏捷性を高めるテクニック。
シフタ……かけた相手の腱や靱帯を強化すると同時に心理面にも作用し、無意識下の筋力抑制を解放する。これにより戦闘力が倍加する。
ヴォルテックス……標的一帯の周囲を螺旋状に旋回するようにスライサーを投げ、通常よりも数倍のダメージを与える技。

シュネラ / シフタ / ヴォルテックス

序盤 クルップの村をのぞいてみよう

今回紹介するのは、モタビア星の序盤に登場するクルップの村。砂漠の星にはめずらしい、湖のそばにある。その右には、何やら怪しげな神殿のようなものが見られるぞ。のちのち行くことになるんだろう。村の中は意外と広いし、人もたくさん住んでいる。話をきちんと聞かないと大事なことを聞き逃すぞ。

右に見える島は!?

村の右側に小さな島があり、その頂上には神殿のようなものが。ムム、なにやら怪しい雰囲気だ。

この村の特徴は湖のそばにあること。湖を見つけたら、クルップの村が近くにないか探してみよう。きっとすぐに見つかるぞ。

今回はサンプル版なので怒られちゃった。ちなみに重要人物は顔の絵つきでしゃべるぞ。

カギのかかっているお宅には、勝手に入ってはいけません。でも入りたいなぁ……。

メーカーさんからひとこと

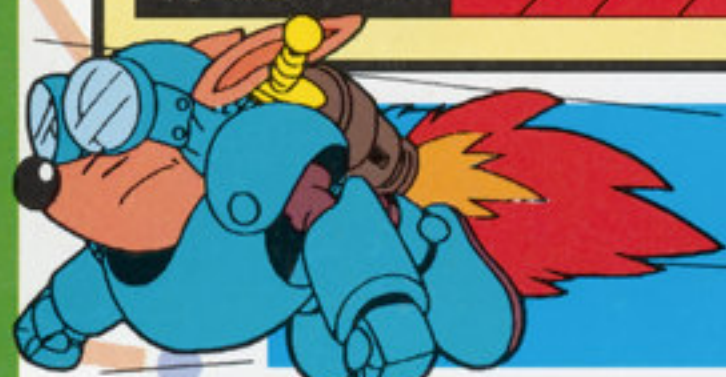
待望のシリーズ第4弾がついに登場。東京おもちゃショーで遊んでくれた人もいると思うけど、今回から注目の戦闘シーンが公開だ!! 好評だった「II」の戦闘システムを洗練し、さらに新しい要素をプラス。スタッフは年末発売へ向けて全力投球！ 期待して待て!!

ロケットナイト アドベンチャーズ

強いけど愛敬のあるいいヤツなんだぜ!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

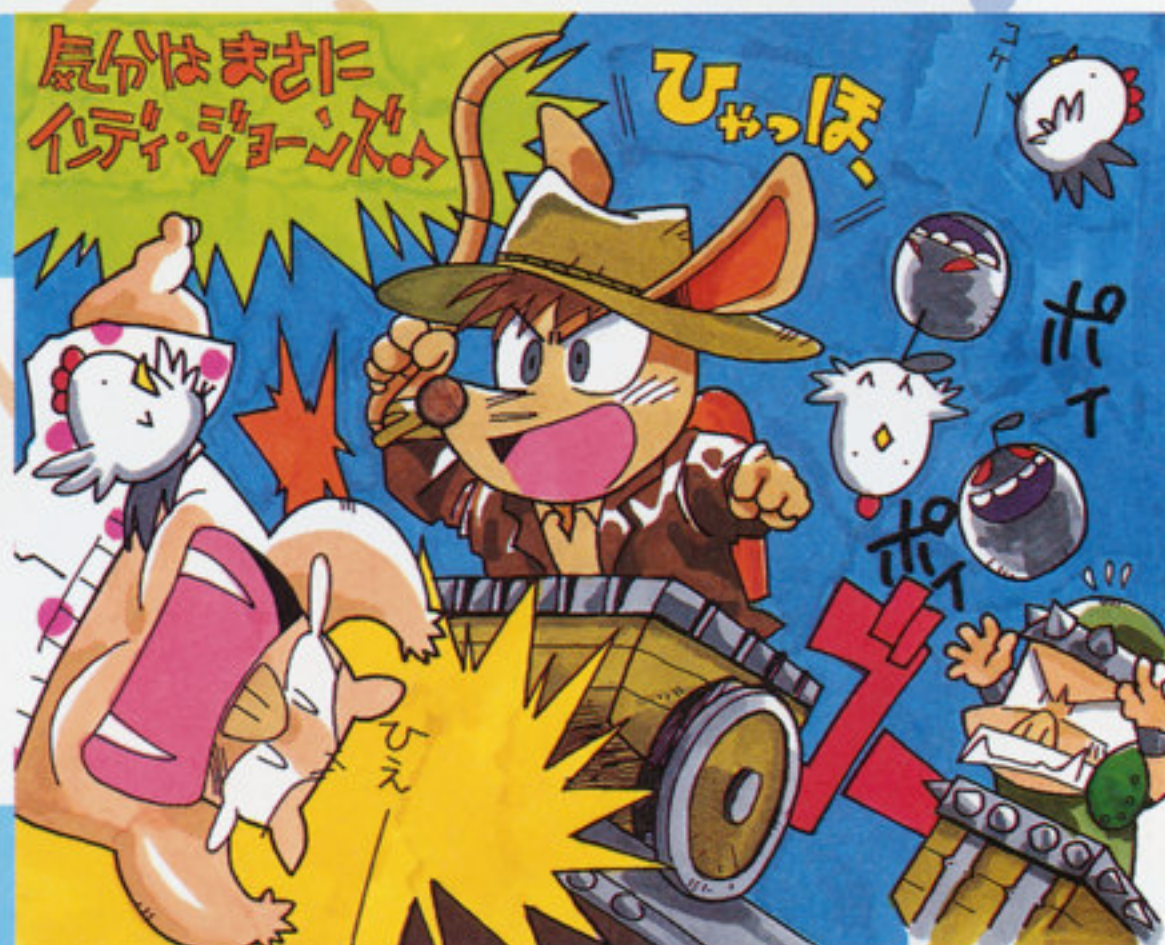
●コナミ
●8月6日発売
●7,800円
●ACT
●8M

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

いよいよ会えるぞスパークスター 最終ステージまで一挙に公開

ついに発売の「ロケットナイトアドベンチャーズ」。今回は発売直前スペシャル企画として、今までのおさらいに加え、なんと最終面まで紹介してしまうぞ。こりゃ見なけりゃソンだぞ。

実際にプレイすると後半の面は想像以上にレベルが高い。かなりの手ごわさだから、前半でしっかりと腕を磨きながら進まないとエンディングは見られないぞ。このことを頭に置いておこう。

今回は大胆にも最終面まで紹介しちゃうぞ。

気分はまさにインディ・ジョーンズだ→
ひゃっほ、
ポイ
ポイ
ひえ

さらわれたシェリー姫を助け出せ!!

それではもう一度ストーリーを簡単に説明しておこう。

平和で肥沃な領土を持つゼピュロス王国。そこに突然、軍事国家デボチンドス帝国からブタの軍団が攻めてきた。ゼピュロス城が巨大な飛行戦艦に襲われていることを知ったスパークスターは、ゼピュロス王国にやってきた。しかし時すでに遅く、なんとシェリー姫は、恩師の仇でもある黒騎士アクセルギアにつれ去られてしまった。

というわけで、飛行戦艦で逃げた宿敵アクセルギアを倒し、とらわれのお姫さまを救出するのが、スパークスターの目的だ。

どのステージにもアイデアや仕掛けが満載。ただ、それぞれに手ごわい中ボスや大ボスが待ちかまえているのを忘れてはならない。

シェリー姫
スパークスター
アクセルギア

平和な国をブタたちが襲う

倒した後のステージ間のデモシーンも見応えがあるぞ。

お姫さまを助けるべく、空を飛んでカッコよく進むスパークスターの勇姿。ゆけゆけ!

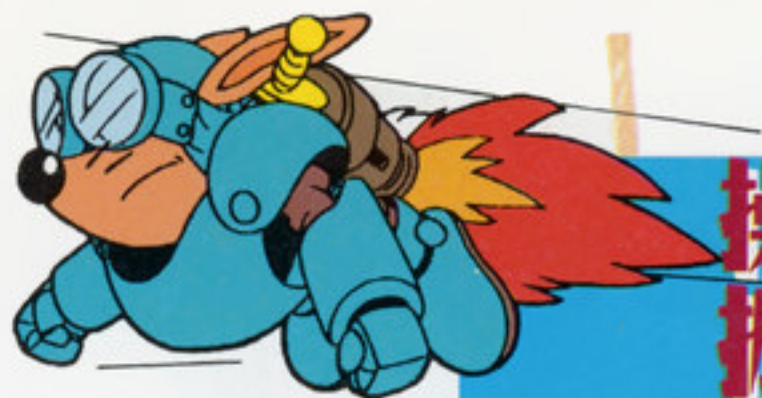
ヘンな乗り物も多数登場するぞ。これらの乗り物を乗りこなさないとダメなのだ。

なにはともあれ、このロケットアタックをマスターしなくちゃ話は始まらないぞ。

ヘンな乗り物のひとつ、トロッコ。ジャンプもできる。

シッポを棒にからませて浮いてしまう体を押さえることも。

スパークスターがもらえちゃう!

なんと太っ腹のコナミが、スパークスターのグッズをプレゼントするぞ。詳しくは広告を見てね。コナミの意気込みが感じられるね。

操作の基本テクニックを振り返る

スパークスターの得意技は、なんといってもロケットアタック。移動するにも、攻撃するにも、とにかく便利なこのロケットアタックをマスターすることは、ゲーム攻略の第一歩であることに間違いはない。ロケットアタックするには、まずパワーをためる必要がある。攻撃ボタンを押したままにすると、画面上部にあるゲージが上がっていく。これが満タンになったらボタンを離せばロケットアタックができる。ボタンを離すときに、十字キーを入力しておけば、その方向に飛ぶし、十字キーを入力しなければ、その場で回転アタックとなる。

また、ロケットアタックで壁にぶつかると、反射して飛んで行ける。これを利用すれば、通常のジャンプでは進めない場所にも、素早く移動ができる。特に後半のステージでは、これを利用する場面が多い。マスターしろよ。

それから、攻略には関係ないが、面白いことを紹介しておこう。敵にやられない安全な場所でじっとしていると、スパークスターが「早く行け」という仕草をする。さらに崖から落ちそうな時は「おっとっと」するし、ロケットパワーをためすぎると暴発して黒コゲ～なんていうぐあいに、遊びの部分も充実しているぞ。

ロケットアタックだあ～

このアイテムを取れば、ずっとロケットを噴射させ、空を飛ぶことができる。

なにもせずにジッとしていると……。

なかにはロケットアタックでも倒せない強敵もいる。そんな時は逃げるに限る。とにかく先に出口にたどり着くのだ。急げ！

ジープに乗ってくる敵たち。しかし気にせず、ロケットアタックで退治しちゃえ。

あの名シーンをもう一度

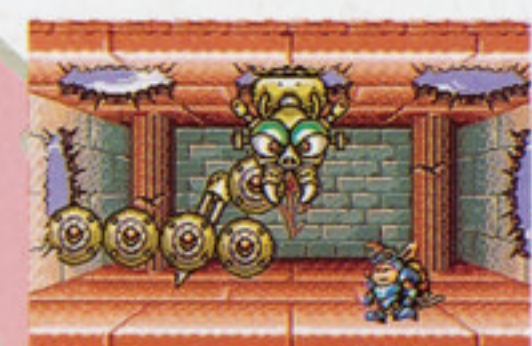
このゲームは全部で7つのステージがある。これまでにすでにステージ5まで紹介してきたけど、残りのステージに行く前に、もう一度振り返って、特に印象深かったシーンをお見せしよう。

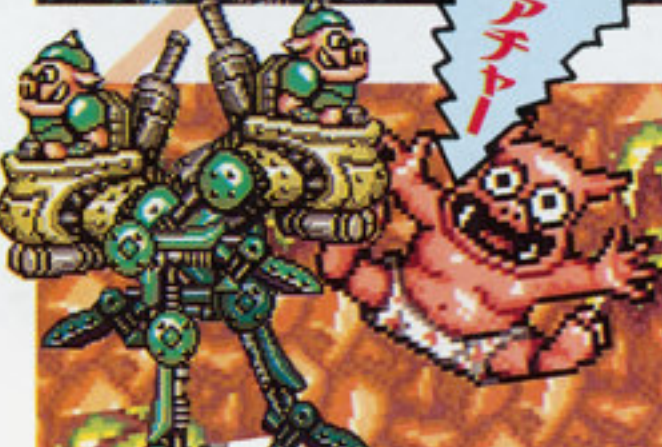
アクションあり、シューティングありでコナミパワーが爆発だ。

お城の中は火の手がまわってもう大騒ぎ。王様とシェリー姫は最上階だ。早く、早く！

STAGE 1

最初のステージから、いろんな要素が盛りだくさん。このサービス精神がコナミらしいよね。印象に残っている敵といえば「グラディウス」に出てきた〝ダッガー〟のようなメカ。ジープや戦車と同じように、やっぱりブタが操従しているのがおかしい。さらにハイパーアイテムを取れば空を飛んでしまう。ゼピュロス城にひとっ飛びだ。

素っ裸で飛んでいく情けないブタたち。悪人の最後はミジメなのだ。

王の部屋で待っていたのはこのステージのボス。多関節でバリバリ動く。

多関節クネクネキャラ

STAGE 2

このステージの水中シーンでは操作感覚が地上とは違うため、慣れるまでは難しいかも。でもシッポを柱に絡ませる姿はかわいらしい。

さらにトロッコに乗るシーンではしゃがんでいないと天井のトゲに当たってしまう場所もあるし、レールが途切れている場所では､ジャンプして次のトロッコを探さなければ進めないぞ。

この面の中ボスも、やっぱり多関節なヤツ。画面の奥にも移動する。

標識が出てきたら要注意。トゲトゲ。

敵もトロッコに乗って応戦してくる。左右から爆弾を投げつけてくる。

なにやらカッコいい乗り物に乗ってくるけど、所詮はブタ。

このステージのメインキャラのひとつ、カニだ。まずハサミを破壊してから、次に本体をロケットアタックで攻撃する。カニだけにかなりカタいぞ。

STAGE 3

手前の岩がジャマで、足場が見えないという、とんでもない面。溶岩面に映った足場の影だけを頼(たよ)りに進まなければならない。しかも溶岩に触れれば即死だ。タイミングを計って度胸よく進め。

さらに再び水中へ。トゲを避けつつ進むと、カニの中ボス登場。さらに進めば、これまた２足歩行メカキャラクターが出てくる。これに乗って溶岩を渡り、そしてボスと対決となる。

池に映る自分の姿の足場だけが頼り。慎重に少しずつ進んでいくしかない。

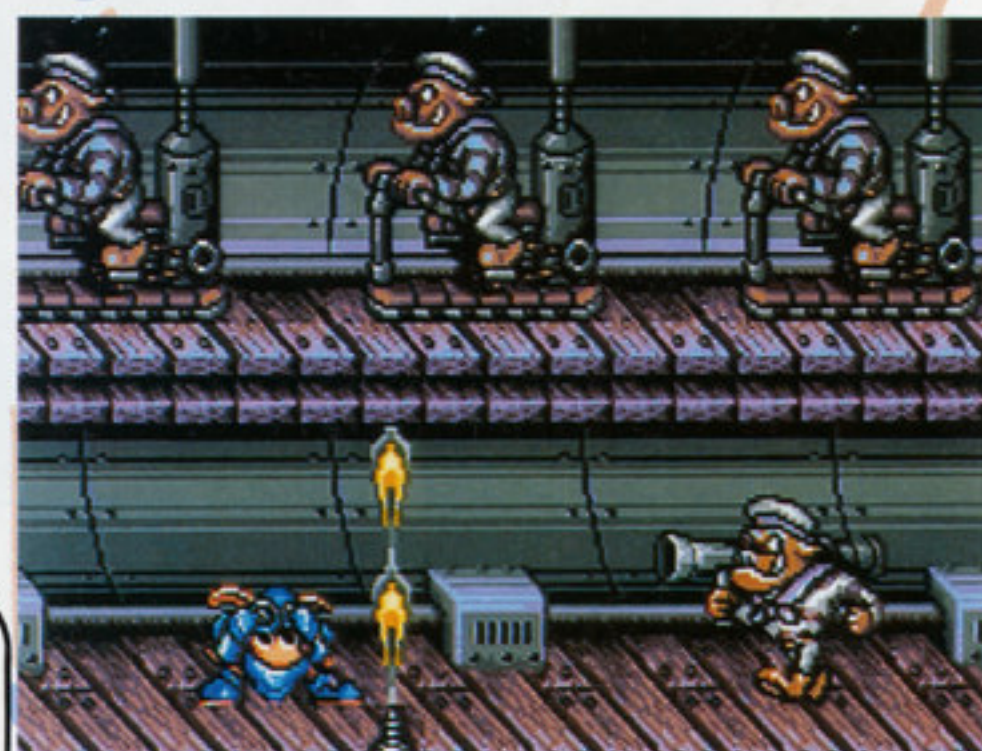
まるで台風でも来ているかのように、やたらと高い波。波に飲まれるな。

STAGE 4

お姫さまをさらった飛行戦艦に、自ら大砲の弾となって突入したスパークスター。お姫さまを見つけた、と思ったらニセモノ。敵が化けていたのだ。逃げる敵を追って、飛行戦艦上で戦う。もちろん外は空気の流れがすごいので、シッポをポールにひっかけながら進め。

また、戦艦の下には中ボスがいる。ザコ敵を使って倒すのが快感だ。そして再び飛行機の中に戻ると、いよいよボスとの対決だ。

コックピットからは、少しだけアクセルとお姫さまの姿が見える。

なんと飛行機の上でも戦ってしまうスパークスターなのだった。

巨大ですんばらしいこの飛行戦艦。もしかすると人力ならぬ、ブタの脚力で飛んでいるのかも。ヘンなヤツが考えたんだろうね。

各面の最後には、ストーリーがわかるデモ画面が用意されている。

おひさしぶり

矢印の部分を攻撃すると、矢印の方向に進む。ヘンな乗り物ナンバーワン。

STAGE 5

空中戦のステージ。これまた「グラディウス」で見たような敵をなぎ倒し、アクセルギアが逃げ込んだ城までやってきた。しかしこの城の中が難しい。無敵の兵士がパトロールしているので、先に出口へ進む必要がある。ロケットを上手に使わないと抜けられない。

そして、アクセルギアと、最初のバトルが繰り広げられるのだ。

ついにお姫様とご対面

STAGE 6 舞台は宇宙へ!! アクセルギアを追え！

やっとシェリー姫を助け出したが、敵は宇宙へ逃げてしまった。困っているとお姫さまが、宇宙も飛べるように魔法をかけてくれた。これでヤツらを追いつめられる。

ここでは全編通してシューティングスタイルになっている。当然ロケットアタックは使えない。微妙な操作が必要になる、意外に難しいステージだ。

最初に登場するザコは、なんと「パロディウスだ！」と同じ動きをしているという、コナミマニア泣かせの演出つき。また、敵編隊を全滅させれば、好物のリンゴが出るぞ。もちろん体力を回復できる。

そして後半は、再びアクセルギアとの戦いになる。超極太のレーザーを発射する、とんでもない強さのアクセルにどう挑む？

最初に出てくるザコは、なんと「パロディウスだ！」と同じ動きだったりする。

アクセルギアのお出ましだ。味方をも巻きこむ、強力なビーム兵器の威力は圧巻。

ある敵を倒せば、フルーツが出るぞ。

STAGE 7 敵の基地に侵入!! 最後の戦いは近いぞ！

アクセルギアとの戦いは終わった。しかしまだ倒さなければならない敵がいる。そう、あのデブリゲスこそが、悪の権化なのだ。

ここでは最初から、デブリゲスが登場する。彼はひたすら強く、通常の攻撃では歯が立たない。ロケットアタックを連続しなければならない。さらに倒した後も油断してはいけない。なぜなら、彼は合体して復活し、もう一度戦いを挑んでくるからだ。しかも足を伸ばしたりして、さらに強い。

その後、まるで「スナッチャー」工場のような場所を通過すると、そこで待ちかまえていたのは、なんと倒したはずのアクセルギアだった。彼の攻撃はまるでスパークスターと同じ。はたしてこの結果は？　手に入れて確かめろ！

いよいよデブリゲスたちの本拠地。お姫さまの魔法で宇宙をも飛べるようになったスパークスターは、いよいよ最後の戦場へ……。

ホールが明るくなるとそこには再びアクセルギアが！

オレがデブリゲスだ

苦労の末、デブリゲスを倒したぞ。

と思ったら、再生して攻撃してくる。

さらばアクセルギア

開発者さんからひとこと

アミーゴ！　俺はコナミの大味番長だ。「ロケットナイト　アドベンチャーズ」開発中のある日、俺はスゴイ夢を見たんだ。この夢からインスピレーションを得て作ったのが5ステージボスの「ジャンボリーマックス」なんだ。ソウが踏んでも壊れないイカス敵なんだぜ。ビバ！

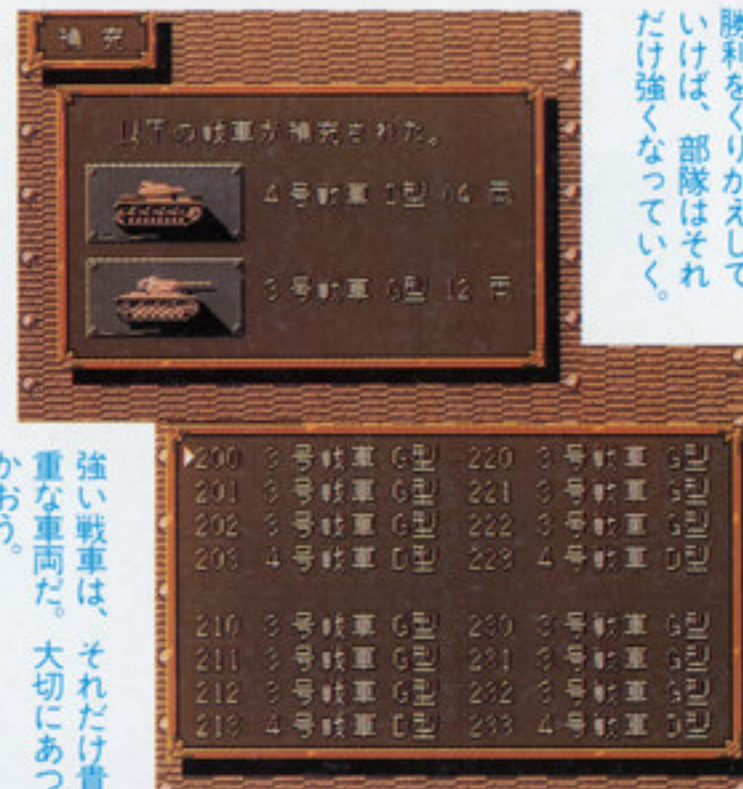
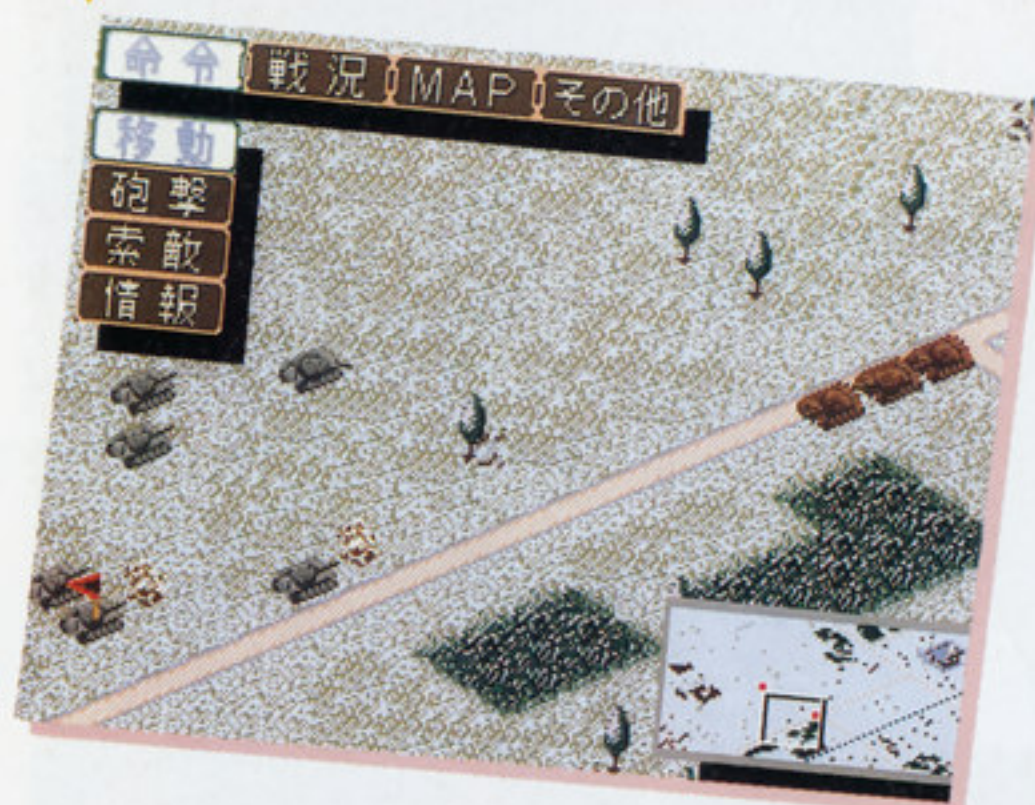
騎士伝説

キミが鋼鉄の騎士伝説を作る

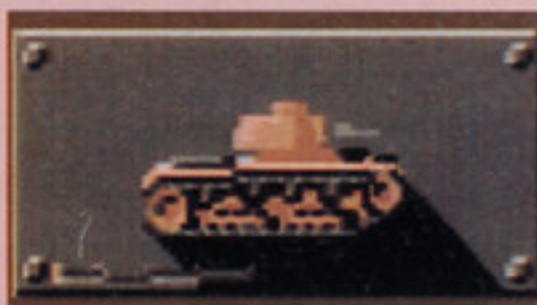
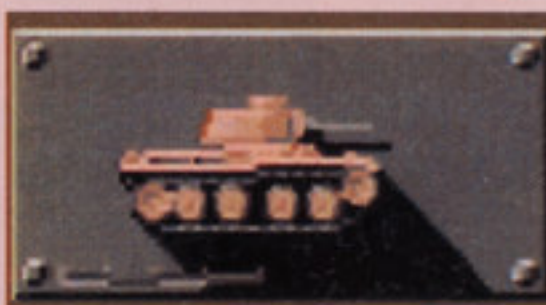
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●講談社総研
●7月30日発売
●9,800円
●SLG
●10MB・1

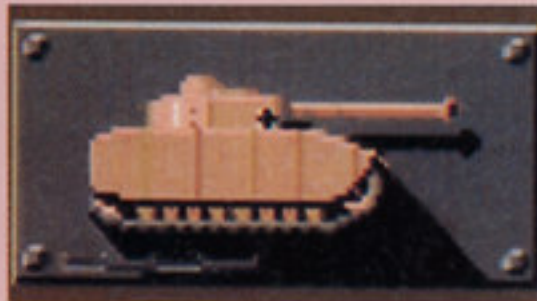
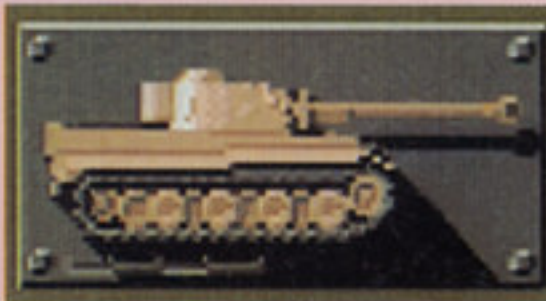
敵味方ひっくるめて戦車大集合だ!!

第2次世界大戦の戦車戦を再現したこのゲーム、もうみんなプレイしてみたかな? 君の目的は、ドイツ戦車部隊を自分の思いのままに指揮して、部隊を勝利に導いていくことだ。最初の君の部隊は、性能の貧弱な戦車ばかりだけど、勝ち進むにつれて新型で高性能な戦車が補給、配属されていくんだ。今回は、ゲーム序盤で配属される愛すべき鋼の騎馬と、敵の動く鉄屑を紹介していこう。ゲームではこの他にもまだまだカッコイイ戦車が登場するぞ。がんばって見てみよう!

勝利をくりかえしていけば、部隊はそれだけ強くなっていく。

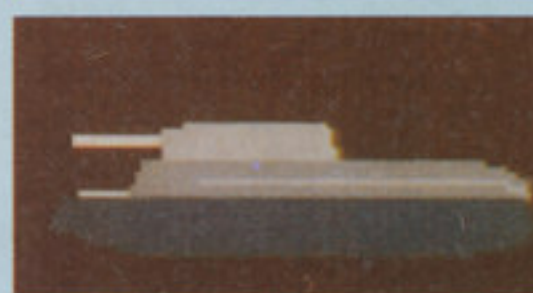
強い戦車は、それだけ貴重な車両だ。大切にあつかおう。

序盤で頼りになる鋼鉄の箱ども

35(t)
有効射程が1500mしかないのが、ちょっとつらい。それでも、スタート時はこれを使うしかない。集中砲火のひとつとして使おう。それでも弱いかな?

38(t)
35(t)よりも車体の装甲がちょっと強くなったり、砲がやや大きくなったりとあまり変化なし。でも、攻撃力もやや強くなっているのでそのぶん使える。

2号戦車
装甲はスタート時に使う戦車の中ではいちばん強いが、射程が1000mしかないのがつらい。したがって、攻撃力もなし。引きつけてから撃ちまくる戦車だ。

3号戦車
敵とまともに戦える戦車。しかし、3号車でも4種類あって、初期と後期では性能も射程もまったく違っている。これは、G形で、下から2番目の強さ。

4号戦車
4号戦車も3種類ある。H形は4号戦車の中では装甲も厚く、射程も2000mと頼もしい。なるべく後方から援護射撃させて大切に使ってやろうぜ。

ティーゲルI
序盤しばらくして配属される高性能戦車のひとつで、射程が最高の2400mと長い。攻撃力もあり装甲も厚いが、速度が遅いのでこれも援護用戦車かな。

VS

砲火を交える強力なライバル

BT7
この4台はソビエト軍の戦車だが、敵ではいちばん種類が多い。この戦車は、その中でもかわいいほう。

BA10
装甲が少ないかわり、移動速度がけっこう速いのだ。射程も1000mしかないが攻撃力はある。あなどってはいけない。

T26
BT7同様の能力だが、こちらのほうが移動速度が速い。でも、この2台はまだまだいいほうなのだ。

T34
最初に出会う強敵。装甲が堅く、射程も1200mあり攻撃力も高い。集中攻撃しても、なかなかやられてくれないぞ。

ここまで来てしまったら、狙うは完全勝利!

メーカーさんからひとこと

いよいよ発売の迫ってきた「騎士伝説」。みんなの熱い期待に応えて、勲章キャンペーンを実施する予定です。キミがゲーム中に与えられた勲章の高さにより、抽選でプレゼントをさしあげます。くわしくは取り扱い説明書を見てくださいね。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

ワクワクするような新作がたくさん控えてて嬉しいね。しかしそーなると懐が……。暑さに負けず、バイトに残業に頑張りましょう。ゲーム達が待ってます。

今月の論

セガのCM、わたしならこうする

知名度アップ、シェア拡大に貢献するのは、やっぱりCM。ヒットすればそりゃもう。

●僕が感じるのはセガってCMが上手くないなってことです。他社と比べるのはどうかと思いながらも、ソフトが売れる理由はCMにもあると思うのです。任天堂のCMはゲーム画面を見せず、アニメや人形による特撮でとても楽しそうな雰囲気を出しています。いくら素晴らしいグラフィックのゲーム画面でも、数多くの豪華な映像が次々と映されるCMタイム中では見劣りしてしまうことがあります。任天堂の制作者はそれがわかっているのではないでしょうか。マネをしろとは言いませんが少し参考にしてください。

（神奈川県・東京エタノール・17歳）

●ソフトの質ではもはや優位のメガドラですが、ことCMに関して言えば負けています。まずSFCなどとの違いは、見た後に頭に残らないということ、つまりインパクトが非常に弱いのです。それは単に内容だけではなく、単発で放送しすぎるからです。早口のナレーションであっという間に終わってしまうのですから。僕だったら番組を1本に絞り、集中的に流します。そうすれば自然にセガやゲーム名が頭に残ると思いますが。

（東京都・ホップ松嶋・22歳）

●CMよりゲーム紹介をメインにした番組を制作したほうがいいと思う（もちろんCMがなくていいわけではない）。1つの番組を作ればゲームに興味を持っている人たちに効率よく目につくし、じっくり紹介もできます。なによりサードパーティーの作品や、発売ずみのソフトも紹介でき、新規ユーザーや未所有者への宣伝になるのではないでしょうか。

（東京都・SUZAKU・20歳）

●テレビCMなんてもう古い！力を入れたってたかが知れている。それよりセガのアーケードゲームなどのデモやコンティニュー画面にCMを入れたらどうだろう。とりあえず「アーケード版ソニック」でも作り、「MD版も好評発売中」って表示するとか。

（北海道・Bloody.N・24歳）

●最近はよくセガのCMを見かけるようになったが、今1つインパクトに欠ける。例えばメガドラ2のCMにしてももっと価格を強調したほうがいいのではないか。本当に巻き返しをはかりたいなら、比較広告など多少の冒険を試みるべきだ。それと、いつも4種類ほどのCMが流れているが、1～2つに絞るべき。今何を売り出したいのかハッキリ意思表示しなければ一般の人の注目は集められない。

（滋賀県・ヒル木暮・16歳）

●セガのCMって、古くは「隣のゲームはもうつまらない」、海外のソニック版比較広告、ゲームギアの「まだ白黒でやってんの？」など挑発的な（？）ものが多い。でもこれって「1番になれない者の小賢しい悪知恵」って感じがして、肩身が狭い。もっと堂々と商品をアピールしてもらいたいものです。

（大分県・ターザン鈴木・19歳）

●僕だったら、ソニックとテイルスをニュースキャスターのように起用して、たくさんのソフトを面白く紹介します。小学生に「カワイイ、カッコイイ、ほしい」と思わせるCMこそいちばん効果的で、セガに今必要なものだと思うからです。それには内容を小学生のレベルに合わせなくてはなりません。

（兵庫県・シーエムシー・13歳）

●今までのCMって何となく真面目というか堅いと思いませんか？それはそれでよいのですが、やっぱり「あっ、これ面白そう」って思ってもらわないと。それとどういうゲームかを説明しないといけないでしょう。でも短時間では難しいから、まずソニックのテレビアニメを作って浸透させてはどうですか。金と手間はかかるけど、わかりやすくするためにはいいのではないでしょうか。

（島根県・小西大・25歳）

●「ファミコンばかりやってないで勉強しろ」とは言われるけど、「メガドラばかり～」って言われたことは一度もない。でも最近はセガという企業名を知ってる人は多くなってきた。テレビゲーム機をどれでも「ファミコン」と呼ぶのが当たり前になってる今、この際セガの企業CMと込みでハードやソフトを宣伝して、差別化をはかるというのはどうだろう。

（新潟県・牛山・17歳）

10月号のテーマ
見た目か動きか
わたしが納得する移植度です

――「ベアナックル2」のCMは良かったなあ～なんていうのもあったけど、これまでのセガCMに対する意見の大多数は「わかりにくい」「印象に残らない」。ユーザーである読者でさえこんな感想を持つのだから、テレビゲーム＝ファミコンとイメージする未所有者には、何の宣伝なのかわからなくて当然かもしれない。近ごろ何かと話題になるセガだけに、このへんで誰にでもわかるヒットCMがほしいね。

USER'S VOICE

ギョーカイに！ゲームに！いいたい放題

●6月号の「論」のテーマでもあった32ビット機、私はいらないと思う。だが、メガドラの性能ではどんなにプログラム技術が向上しても、これからは少し無理な気もする。そこでやはり、新ハードの前には、現MDの性能をアップさせる周辺機器を発売してもらいたい。カートリッジスロットに差し込むタイプで、パワーアップの要素は言うまでもなく、色数やスプライトなどのグラフィック関係。

こうすることでアーケードの移植はしやすくなるし、他機種と比較されても劣らず、そしてなによりメガドラの寿命と新ハード体制のための準備期間が延びる。ぜひとも次のマシンは中途半端なスペックではなく、高いクオリティを実現してもらいたい。

（宮城県・企業戦士山崎・19歳）

●時々、MDユーザーであることが嫌になる。それはソフトのせいではなく、ユーザーの考え方が嫌いなのだ。理由は、やたらと性能論議に走りたがるところ。そんなことはメーカーが気にすればいいことであって、ゲーム制作に関わってもいない者が、性能の限界を云々するなど、滑稽の極みではないだろうか？　例えば色数だが「ソニック2」や「スーパーファンタジーゾーン」を見れば、要はセンスとわかるはずだ。

（石川県・清水康彦・20歳）

●とにかくドットの粗さばかり取りざたされる「ナイトストライカー」ですが、私はこれでいいと思います。確かに見た目の印象は悪いですが3日もたてば少々粗い絵にもなれてきます。しかしプレイ感覚や爽快感というのはどれだけ繰り返し遊んでも、駄目なものには満足できません。このナイストはグラフィックを犠牲にしたぶん、スピードや音声の点でメリットが多いのは確かです。

最近のゲーム機慣れした人は画面表示にうるさすぎます。BASICの世界では4ドットキャラなんて当たり前のように使われてました。

（大阪府・渕上和憲・22歳）

——グラフィック命！　の人には納得のいかなかったナイスト。そうした意見は今後の移植作にも反映されるかもしれません。10月の論で意見を募集します。

●メガドライブと出会ったのはちょうど1年前。従兄弟がMDのソフトは安くて面白いと言っていたから購入したのに、最近の新作ソフトを見ると8,000円台が当たり前。とてもじゃないけど僕ら小学生には買えません。せっかくセガさんたちがいいソフトを作っても他の機種と同じように、手が出なくなってしまいます。5月号で高いといってた人は17歳だけど、きっと僕と同じように思っているはずだ。

（熊本県・木村寛成・11歳）

——長い時間を費やした制作スタッフの苦労はわかるけど、お給料をもらう身でも安くは感じないもんね。メーカーさんぜひ一考を。

●6月号の「ボールジャックス」の記事を読んで、早速アナログパッドで縦画面プレイを試してみました。家庭用テレビゲーム機で縦画面を体験したのは初めてですが、まさに業務用機感覚。遊びながら思ったのですが、縦スクロールのシューティングなどにも応用できないものでしょうか。縦SHTはやはり縦長画面の方が奥行き感も出せます。2画面タイプのモードが入ったシューティングでも開発し、最近低調なメガドラSHTの大ヒット作にしてください。

（大阪府・GGもコンパクト化・23歳）

——大画面テレビの家はプレイのたびに大騒ぎだろうね。とりあえずアナログパッド所有者だけの特権としてBJを楽しんでみてね。

●セガが新しい大作RPG「サージングオーラ」を開発しているそうですね。しかもキャラクターデザインにいのまたむづみさんを起用するということで、二重の喜びです。そこで考えたのですが、パッケージのイラストをシートの表と裏に描き、リバーシブルにしてみてはどうでしょうか。これならあの美しいイラストを2倍楽しめます。なんと言っても、メガドラ以外のパッケージでは真似ができませんからね。

（北海道・加藤知一・19歳）

ひとことfromびーぷる

◆餓狼で一番印象的なのはサウンドビーチの乳ふりギャル。高校時代のグラマーな女の子を思い出しました。「起立！」で席を立つたびに胸がぷるるんとゆれ、僕の○○○も思わず起立……トホホ。（東京・テツヤ・24）

◆佐賀県て何地方にあるか知ってますか？　（佐賀・タケシ・15）

◆お姉さんのお腹−ぷよぷよ　お母さんのお腹−ぶよぶよ　お婆さんのお腹−ふよふよ　（東京・クミコ・18）

◆受験生の俺を勉強そっちのけにするような熱いゲームはないのか！あったら困るけど……。

（愛媛・マサヤス・17）

◆6月号の裏表紙は表にしたまま枕元に置けない。うなされそうだ。

（神奈川・テルヒト・20）

◆カーバンクルが実在したら私財を投げ売ってでも買うだろう（けろっぴでも可）。（徳島・ツヨシ・19）

◆頼む、誰かMEGA-CDカラオケが売っている場所を教えてくれ〜。

（福島・ヒロシ・21）

◆暑くなってきた。今年もまたエアコンのない夏が始まる……。

（愛知・シュウジ・21）

◆Jリーグの「オレオレ」がウルセー!!　誰か同意してくれ。

（福井・カズヤ・16）

◆初代MEGA-CDユーザーは電源が1つですむ「ACアダプタ2」の発売を待っているのだ!!

（東京・トモオ・25）

◆仕事のストレス解消にゲームとゲーム雑誌は最高ですね。フ〜日本は疲れる。　（新潟・シュウジ・32）

◆5月号「名馬の厩舎」のロンドン小林氏は伊集院光に似ていると思ったのは俺だけじゃないはずだ。

（長野・ダン・22）

◆今日とっても嫌なことがあった。いい歳してドラえもんがいればいいなぁと本気で考えてしまった。みんなもそんな時あるよね（…ないか）。

（神奈川・ハルミ・28）

◆仲間内ではゲーセンにぷよりに行くことを〝ゴーファイヤー！〟といっている。　（東京・タカシ・22）

◆「敵に核攻撃を仕掛ける」……着弾寸前にゆーなよな（注メガロマニア）。　（愛知・ヒデユキ・23）

◆やはりソフト開発はすごく疲労がたまるのでしょうか。ゲーム完成記念のときの言葉を聞くと、こんなに大変なら、どんどん続編を出してほしいなどと言っちゃいけない気がして。

（埼玉・カズミ・21）

●最近、PSI復活運動(?)が高まっているが、みんなあの「アレックスキッド」を忘れていないか？　セガの大傑作でありながら、続編はいずれもク○ゲー。G.G.版に至っては発売中止で、主役の座は時代の流れとともに今やソニックに。おそらく関係者にさえ忘れられたであろう彼に復活の日はあるのか!?　全国のアレクファンよ、彼の復活を懇願しようではないか!!（大分県・ターザン鈴木・19歳）

いらすとSPECIAL

いつも奇麗に描いてくれる人たちへの感謝と、もっとイラストが見たいという声にお応えして、どーんと1ページ特別企画だぞ。

茨城県・寺田志郎・18歳

128色のグラフィックをモノクロで見事に再現！ なんてね。

宮城県・高樹渡・21歳

こんなふうにイラストで熱い想いを伝えてくれるのもOKだぞ。

福島県・小林征生・16歳

人気急上昇中のガンスター。ゲーム同様、ド派手に描いてくれ。

福島県・よんごう(♂)・16歳

野郎2人を手玉に取るブレイズの姿、いやはや恐るべし。

埼玉県・清酒潔(♂)・?歳

ギャートルズ風のうずまき太陽が、時代を的確に表現してます。

新潟県・斬(♂)・17歳

♀ザンギ使い同様、ザンギイラストも少ない。次回よろしく！

神奈川県・まっきぃ〜(♀)・17歳

プラスはもちろんだけど、そろそろ次の発表もしてほしいよね。

三重県・墓掘り人(♂)・19歳

いやーほの〜ぼの。この世界観でゲームが1つ作れそうだね。

東京都・ヴァフィョーン原(♂)・?歳

超兄貴だったらいいけれど、超ソダンだったらどーする？

静岡県・南紀2泊3日(♂)23歳

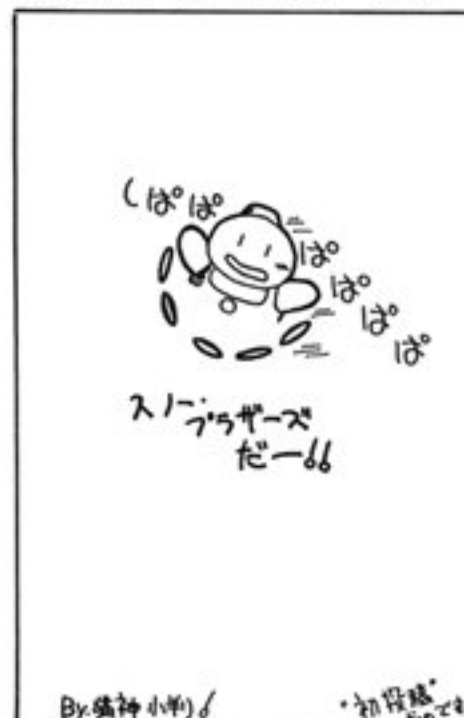
君の家のメガちゃんには、質のいいエサ、ちゃんとあげてる？

愛知県・おみつ(♂)・19歳

餓狼も人気題材の1つ。でも残りの人は影が薄いんだよなあ。

東京都・こぎね・15歳

伝説となりつつも、いまだ衰えぬアリサ人気。アレクもよろしく。

埼玉県・猫神小判ノ・15歳

シンプルさもベリグーだけど、彼らを選んでくれたのがうれしいね。

宮崎県・黒木律子・16歳

夢を信じてがんばってね。SFシリーズのキャラ担当になれるかも……。

群馬県・風牙雷蔵(♂)・21歳

秋になったら存分に使ってくれ。ただ、このベガ、女っぽいなあ。

神奈川県・遊一郎(♀)・18歳

相乗効果ってヤツを期待したいね。独特のタッチ、いつもありがとう。

兵庫県・楠見龍羅(♀)・20歳

背景はお菓子の山。ご飯お預けで戦う彼女には恵みのアメ!?

●メイルより「シスターソニック」。ラング2より「レイノス2」を待っている俺みたいなヤツはきっと他にもいるはず……。(神奈川県・田畑栄・21歳)●「ファイナルファイトCD」は絶対イイのだが、あのOPデモは……。ガイはオカマっぽいし、ハガーは電話を取るなり、相手が誰かわからないうちに怒った口調をしてるのには大笑いしてしまったぞ。雰囲気ぶち壊しだ。(宮城県・爆走ソニック・15歳)

FOR COMPUTER AGE びーぷるMEGAトーク

●6月号で「マークIIIのソフトを定価で売ってる店がある」云々と書いてあったがまだ甘い!! JR大分駅前の某玩具店には「ドロール」や「ガールズガーデン」を新品・定価で売っている。

（大分県・ターザン鈴木・19歳）

——お、SG-1000（セガの初期家庭用ゲーム機）のソフトだね。

神奈川県・宮守春香(15)

何のことかわかんない人は過去のBEメガの「ダークウィザード」の記事を読み返してみよう。しかしよくもまあ気づいたね。

「ゴルゴ13」も売ってるかなー。

●かなり前の話だが「タイムギャル」の主題歌CDが当たった。1つ疑問に思ったのは、CDのC/Wに『時空を越えて』のオリジナルカラオケ。あんなのどこのカラオケBOXに行ってもないと思う。

（神奈川県・トランスケン坊・18歳）

●今、テレビが故障してゲームができないが、しなくても生きていられるんだなーと思うキョウコノゴロ。（島根県・小西大・25歳）

●スクープ！ 頭脳集団オベロンズ筋の情報によると、惑星国家アンタレスのスカーレット王女（1701）がメガドラ版「メガロマニア」出演にあたり、整形手術をしていたことが判明しました。マッドキャップ氏（4245）は「見せかけの美しさで（中略）卑劣（ひれつ）な手段！」と発言。これに対し王女は「みんなやってるじゃないの！」と怒りの念を表明し、姿を消しました。一部では戦争の準備が進んでいるとも伝えられ、予断を許さない状況となっているようです。

（茨城県・ASMO DEUS・19歳）

——これぞまさしく、先月号から募集を始めた〝メガドラ噂の真相〟向けのネタだ！ もう一度宣伝するけど、あることないことを問わず、メガドラ周辺の未確認情報をどしどし寄せてちょーだいね。

●今、無性にピンボールにハマっています。一番好きな台は女性アンドロイド型ロケットのデザイン（なんだそりゃ）のやつ。アンドロイドの口にボールを入れると喋り（しゃべり）だすという、へんな台です。

（東京都・歌舞伎町Z・22歳）

——それ、新宿で見たことあるぞ。

香川県・ぶち

埼玉県・永沼純也(19)

愛知県・蔦谷宏治(31)

いやー、絵も字もウマイ！ ネタ的にちょっと掲載時期が遅れたけど、いいよね。

満員御礼 JUNKプレゼント

担当編集者の予想に反して、意外な盛り上がりを見せてきたJUNKプレゼントです。6月号のプレゼント品、ファラオの棺型カンペンケースには実にたくさんのハガキが寄せられました。応募の際に一番好きなエジプト王とその理由を添えるよう告知したところ、歴代のさまざまな王の名前が登場しました。一番多かったのはクフ王。最大のピラミッドを建造しただけあって人気が集中しました。それ以外ではラムセス2世、アメンホテップ4世などの名前が挙がっていました（「少しメジャーすぎるが」と前置きしてあるにもかかわらずアメンホテップ4世を挙げたのは兵庫県の封木洋文さん、アナタだけです）。

で、肝心の当選者は「この人しか知らない」という理由でクフ王を選んだ、三重県の中村裕規さん。「あとで本で調べたら、カフラー王、メンカウラー王、ツタンカーメン王などが載っていた」というコメントが、かなりいいです。おめでとうございます。

さて今月のプレゼントは、"先月行われた東京おもちゃショーで配られていたカプコンのバッグ" です（提供者ジョージ）。ほしい人は、子供たちに夢を与えるおもちゃをひとつ考案して、7月20日までに応募してください。

配布物にしてはつくりがしっかりしている。希望があればBEメガ編集長のサインをつけちゃうぞ！（いらないか）

兵庫県・福井雄一

カルチャー独立宣言 キワめよ！メガドライバー

某誌で「名称がださい」と言われたメガドライバー。だが真のメガドライバーたるもの、そんなことを気にしてなんかいられない。さあ、6Bパッドで昇龍拳コマンドのイメージトレーニングだ！（どんな関係があるのかよくわかんないけど、役に立つ日もあるさ）。

今月は日本各地のメガドライバーから寄せられたハガキの一部を紹介しよう。このような単発企画ネタも大歓迎だ。先月号から募集を開始した〝メガドラ噂の真相〟同様、どしどし応募してくれ。

メガドラアカデミー賞'（ダッシュ）
選考者：大分県・ターザン鈴木(19)

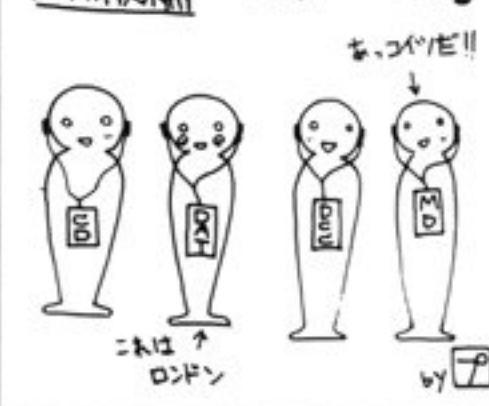
■売ってないよ賞
「ひょっこりひょうたん島」……『え？ 出てたの？』って感じのゲームでした。

■やってみたかった賞
「RPG伝説ヘポイ」……いかにもゲーム化狙いのアニメだったが……。ちなみにBEメガでタブーの「ムー◯ダン◯ー」もエントリーされていました（おいおい）。

■本当に作ってるの？賞
「パワードリフト」……制作期間ただいま5年。今世紀中に出るか!?

■怪サードパーティー賞
ユニパック……はい、予想通り。当時『「XDR」の売れ行きがよければ第2弾、第3弾とソフトを出します』とコメントしておりました。南無。

■怪ゲーム賞
「キャプテン翼」……発表後いきなり闇へ。何なんだ!?

このように、地味ではかない存在すら見逃さないのも、メガドライバーの特徴のひとつ。といえよう。さらなる作品を待つ！

愛知県・プ(18)

たしかにアリガチかも。中級編、上級編、マニア編（これがポイント）に期待する。

——いろいろ言われながらも、スケジュール表を見てみれば、買いたいソフトが結構あるし、おまけに周辺機器や新ハードまでガンガン発売されて、まさに嬉しい悲鳴って状態でしょう。そこでこのコーナーを楽しんでくれるみんなを少しでも助けるべく、採用者にはもれなく図書券（500円分）を進呈するぞ（パチパチ）。学生さんはもうすぐ夏休み、アイデアたっぷりのハガキ書いてね。バイバイ

隔月連載

あの素晴らシーンをもう一度

マップがやたら広かったり、操作反応が悪かったりして「どうもイマイチ……」というソフトを買ってしまったら、アナタはどうしますか？ 売る？ しまう？ ◯に◯◯る？（自粛）いずれにしろ、二度と目を向けないのはヒジョーに損です。ここは考え方をガラッと変えて、そのソフトを〝ゲーム〟としてでなく〝テレビに何だかチラチラ映って、ついでに音も鳴るもの〟としてもう一度見てみましょう。すると以前には気づかなかった魅力が、ほら……。

「餓狼伝説」（セガ）アンディの投げポーズ

情報提供：香川県・麗梅亜Ⅱ世(17)

★主人公キャラだって主張する

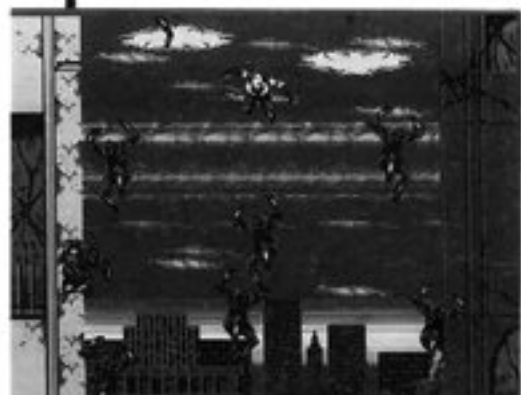
スーパーハイドライド／アスミック

「スーパーハイドライド」は、主人公関係のパラメータが異常に凝っている。持ち物の重さの概念まであるのにはゲンナリした。でも、キャラの状態に〝おなかがすいた〟とか〝ねむい〟といったものがあるのはおもしろかった。わざとそのままの状態にして苦しめる……といった楽しみ方もある。

（山梨県・ああはまりだな・21歳）

★スピードとサウンドのSHOW TIME！

シャドーダンサー／セガ

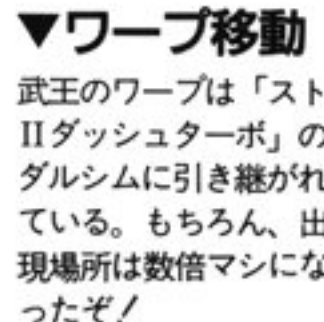
「スーパー忍」の陰に隠れてあまりパッとしない「シャドーダンサー」ですが、グラフィックや音楽のセンスはなかなかのものですよ（忍犬もカワイイし）。特にボーナス面は最高。ビルの谷間を丸腰で下降しながら（このへんからしてすでにスゴイ）ザコ忍者の編隊を手裏剣で撃ち落とすという単純なものですが、スピード感とサンプリングボイスをふんだんに使ったノリのいいBGMは一見の価値アリです。

（岐阜県・山中仙人・18歳）

★最先端格闘ゲームのネタもと？

パワーアスリート／KANECO

KANEKOの「パワーアスリート」の登場キャラは素晴らシーン！ なぜなら、今ハヤリの対戦格闘アーケードゲームのキャラ設定に多大な影響を与えているからだ（下のカコミ参照）。発売当時はあまりに先を行き過ぎていて受け入れられなかったけど、「パワーアスリート」の魂はちゃんと人気最新ゲームに引き継がれているぞ。まあ、大もとをたどればストⅡに行き着くんだけど、それはこの際目をつぶろう！

▶露出度控えめ女性キャラ

女の子だからといって色っぽい服装じゃない硬派さが「ファイターズヒストリー」でも採用されている。あまり嬉しくないが。

▼ワープ移動

武王のワープは「ストⅡダッシュターボ」のダルシムに引き継がれている。もちろん、出現場所は数倍マシになったぞ！

◀「オーレイ」

ニックの決めゼリフは「餓狼伝説2」の敵キャラ、ローレンスに流用。ホントによく似ているので、聴き比べてみよう。

まだまだ足りないぜ

このコーナーでは、地味なゲームのキラリと光る部分や、人気ゲームの隠れたお楽しみポイントの報告を募集しています。「誰がなんと言おうと、あのゲームのココは素晴らしいんスよ！」といった思い入れタップリの意見、どしどし送ってちょうだいね。

メガドラMANIAさんち（スピード感満点のまんが）

びーぷるランドへの投稿は……

論	●10月号のテーマは「私の納得する移植度」です。限られたマシンパワーの中で、動きに重点を置いて移植された「ナイトストライカー」の評価は２つに割れています。今後は完全移植が困難なアーケードゲームも有り得るでしょう。動きを重視するか、グラフィックにこだわるか、はたまた完全な移植技術の確立まで待つか。みなさんの意見を寄せてください。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り（いちゃもん）。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。ハミダシ用のネタも待ってるよ。
びーぷるMEGAトーク&ミニコーナー	●身のまわりでおこった愉快なこと、何だかヘンなもの、思わず笑ってしまう広告の誤植など、おもしろいネタなら何でも募集しているよ。そのほかにも各ミニコーナーでそれぞれおたよりを募集しているぞ（〝思わず唄ってしまいました〟と〝メガドラ素晴らシーン〟は隔月交替）。意見や新コーナー案なんかもどんどん送ってね。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。初投稿者大歓迎だ。おっと常連もがんばってね。味のある作品まってるよ。
四コマまんが「MDくん」	キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfromびーぷるを除く）に図書券(500円)を、抽選で３名に最新お好みソフトを差し上げます。

7月号のゴメンナサイ

●P.39「リーサルエンフォーサーズ」の記事中、「業務用画面は右ページ」とありますが、正しくは「左ページ」でした。

あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）「BEEP！メガドライブ」編集部
（◯◯◯◯◯コーナー）係まで

＊住所、氏名（＋ペンネーム）、年齢、ほしい新作ソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント当選者：新作お好みソフト：茨城県・程田勝也、埼玉県・花崎直也、東京都・松嶋伸二：図書券& テレカセット：宮崎県・黒木律子、大分県・鈴木哲也、富山県・清水康彦、大阪府・渕上和憲、北海道・加藤知一、愛知県・對木洋文、愛知県・牧野光伸、神奈川県・千田久美子、兵庫県・脇山典子、茨城県・寺田志郎

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

シャイニング・フォース外伝Ⅱ発売記念

やあ、みんな。２カ月のごぶさたをしてしまったが、元気だったかい？　実は、ボクはこの２カ月の間に、インドに修行に行って、正義のヒーローとして生まれ変わってきたのだ(大ウソ)。

さっそくだが、ボクたちの自己紹介をするとしよう。ボクたちは５人あわせて、「一人戦隊秀Ｖ」というんだ。どうだ、カッチョいい名前だろう。

ちなみにボクは、１号だ(と、思う……)。

気にしないで
強く生きるのよ！

こんなんがボク達の
産みの親なんて…

ボクたち秀Ｖの使命は、悪を滅ぼすこと／　ただ、それだけ／　おおっ、なんてシンプル、そんでもって、ビューティフル／

ダークドラゴンだろうが、イ・オムだろうが、パラメータを知りつくした私にとっては、赤子(あかご)の手をひねるようなモンだ。マックスやニックの手を、借りるまでもなーい／

(うそつくな／　ボコボコに、やられておったぞ／)

そう、そう／　もう、ボコボコにされちゃって、イタイ、イタイ。って、そうじゃなーい／

だれだーっ／

(ドタバタと駆け回り、そこら中を家探しする秀Ｖ１号。しかし、侵入者は、逃げた後だった)

ハァハァ、今の口調は、格言道場の道玄だな？　この前、ボクが道場に乱入して、セリフが減ったことを、根に持ってるらしいと、噂には聞いていたが……。

まあ、いいか／　気分を取り直して、最初からいこう／

私に逆らえば、死あるのみ／
恐いモノなど、納期以外には何もない／

さて、来月からボクは、悪者退治に出かけることになっている、らしい。

そこでだ、秀Ｖの乗物や怪獣など、なんでもかんでも募集しちゃうぞ／　テーマソングとともにやってくる、秀Ｖの雄姿を君のアイデアで盛り上げよう／　そして、最後にゃゲーム化だぁ／(笑)

テーマソング　**進め秀Ｖ**
作詞／田口泰宏

誰かが助けを求めてる
悪を倒せと叫んでる
遠く銀河の彼方(かなた)から
不屈の闘志が立ち上がる
岩に染み入るセミの声ー
背中に受けて大爆発だー
みなぎる力だドカンドカン(オー／)
１人で５倍だドカンドカン(ヤー／)
輝く未来に熱くはばたけ
一人戦隊(一人戦隊)
シュウＶ

３号　２号　４号　５号　１号

一人戦隊秀Ｖ(シュウーファイブ)

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよ～ん!!

最近の調査によると、昨年末を境にしてビデオゲーム機の稼働台数が急激に落ち込み始めているのだそうです。昨年末というとドラクエV・FFVが発売された以降ということになるのでしょうが、ビデオゲームを代表する両大作の発売を境にしてビデオゲームをやる機会が減り始めているということになるのでしょうか？　もしもこれが事実だとすれば、ゆゆしき問題ということになるわけです。

大作ゲームが市場を引っ張る構図というのは昔からありましたし、ボクもその片棒を担いでいましたから、それでいいと思うのです。むしろ問題にしたいのは、そういう大作ゲームが次のゲーム需要を喚起していないことなのです。

かつて大作ゲームが出ると、その前後はハードの稼働率が上がって市場自体を引っ張り上げたものでした。そして、大作ゲームだけではなく定番ソフトなどもそこそこに売れたものでしたし、業界自体も活気づいたものでした。今回の場合も、そうなるだろうと思っていたのですが、出ているタイトルの割には活気づいたようにも思えませんでした。しかし、そういった話を実際に聞いてみると「市場の原理が変ったのかなあ」と思わざるを得ません。そして今や変りつつあるのは市場原理だけに止まりません。昨今の家電メーカーのゲーム市場参入なども含めて、閉鎖的な市場から開かれた市場へと、大転換を迫られつつもあるようです。もしも、市場の変革がマンネリによるものならば、いい刺激になるのかも？

髪を切ったばかりのサワヤカな社長。春風にルルルルル～ってカンジだ。

田口道玄の 格言道場

武　フォースIIの曲リストの中にシュウVのテーマってのが混ざってたけど、これはなんだ？

田　あれ？　気がついた？　そうなんだよ。歌詞もう見た？　なかなかイケるでしょ？　ね。

鳥取県　篠田隆博

めざせ！ 武内先生賞 でも特典はナシ♡

大阪府　じゅる

こら のび夫 あやまれ すまん

武　おーい！　フォースIIの作曲が遅れてもいいの？　まったく、こういうくだらないことにパワー使うんだったら真面目に仕事しろよな。大体、緊張感が……。

田　こらこら、ぶつぶつ言いながらそこで作曲始めないように……って、あれ？　もうほとんどできてんじゃないの。口ではいろいろ言っても実は好きなんじゃない？

武　あ、……ま、時には息抜きも必要だよ。それはそうと、道玄が見あたらないね。どこ行ったの？

田　さあ？　僕も今日はまだ見てないんだよ。もしかしたら秀Vに退治されてたりして……。

道　ハァハァハァ……。どうにか逃げおおせたようだな……。

武　よ、どうしたのさ、息なんか切らして。年には勝てないか？

道　何を言う！　ハァハァ……左のほうで何やら正義の味方を名乗る怪しい一団を見かけたのでな、ハァハァハァ、成敗してくれようと思ったのだが……。

田　逆に退治されちゃいそうになって逃げてきたわけね。

武　なっさけなーっ！

道　ぐぐぐ……、おのれ秀V！　かくなるうえはこの私が秘密結社ドゲンを組織し、打倒秀V＆世界制服を狙うぞ！

田　おいおい征服の字が違うぞ。

武　ドゲンのテーマも作るのか。

道　秀Vめ、見ておれよー。

ソニ通 MANIA

いつもお便りありがとうございま～す！　外伝II、フォースIIともども、応援のおハガキお待ちしてます。

日本一！

神奈川県　みつまめ

すっごく期待してますヨ SHINING FORCE 2

石川県　東久美子

似合いそうだったので（笑） でもわかるかなぁ。

ウェンディ!? ニック そのカッコは…!!

まだ未定OL岡田HANAKOのOL日記♡

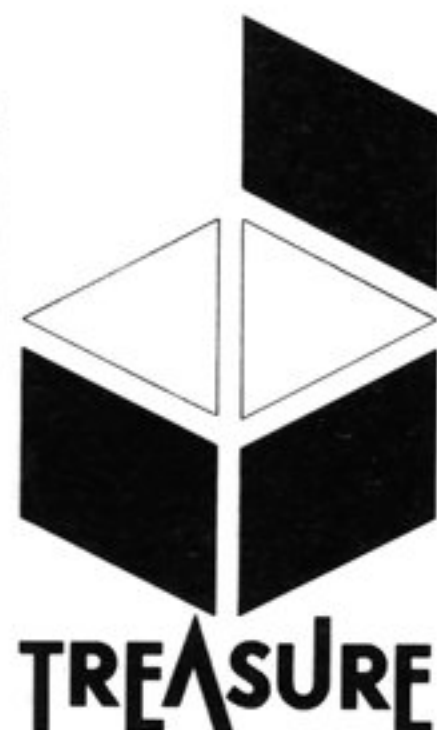
いきなり、ごめんなさい。フォースIIやら外伝やらで忙しいため、すっかりソニ通の記念品の発送が遅れてしまいました。粗品の変更の予定はないし常連の方が多いので、3～4カ月分まとめて発送します。同じ物をいくつもらってもちょっと、というコトで、ごめんしてちょーだいませ。

栗原画伯にいただいたヨーグルト人形をやっと公開いたします。

お弁当（自分で作ってるのよ）を食べてるとこで恐縮ですが……。

TREASURE FACTORY
とれじゃあ ふぁくとりぃ

お宝生産工場でござる

TREASURE

シャイニングⅡでソニックCDがVRしたらマックとガンスターでGO！

〜おもちゃショー潜入リポート〜

いやあスゴかったな、おもちゃショー。青や赤の春麗が…うひゃうひゃ…ちがうっつーの！　どのメーカーさんもここぞとばかりに自信作を発表してたよなー。

我がメガドラ陣営もシルフィードにバーチャレーシング、ＳＦⅡにＰＳⅣと大作が勢揃い。で、気になるトレジャー作品、マックとガンスターの具合はどうかっていうと、どちらもグー！　特にガンスターは告知が早かったせいか、これ目当てに来てくれたお客さんも多かったみたいで黒山の人だかり。みんなの注目を浴びるなんて開発者みょーりに尽きるってなもんだぜ！　うるうる……ぐっすん。

プレイした人はわかると思うんだけど、ショーに出したＲＯＭは２ステまでしか入ってないヤツなんだ。けどこれで３ステ以降が気になるだろ？　さらに発売が待ち遠しくなっただろ？　思うツボだぜ！

それにしても社長ってばスパークスターと遊んでばっかいないでちゃんと他社の商品チェックしたのかよ。っとにも一何のためにおもちゃショー来てんだよ。えっ…早砂に会うため…?!　あっそーですか(だーガッカリ)。

セガブース前で遭遇★ぷりてぃサゴイちゃん＆スタ誕ご出身のスパークスター様とたわむれる前川社長。バッジとマグカップください。

いざマクハリ！　わくわくおもちゃショー！　でも内心ドキドキ。だって俺達の作ったゲームが初めて大勢の人の目に触れるんだもんな。

ガンスターヒーローズ ウラの巻3　必聴！ガンスター そのサウンドの魅力

無意味でありながらもファンキー！　これぞまさしくアクションゲームには欠かす事のできないノリ！　アーケードのノリをいかんなく発揮したこのガンスターのサウンドは、一度聴いたら忘れられないだろう。レトロな雰囲気を基調としたメロディーと、迫力あるリズム、そしてＳＥ。その独自の世界観は、他に類を見ないといえる。メガドライブだからできる！　まさしくこの音はＭＤでしか聴くことのできないオリジナルなものだ。絶対買うべし、必ず聴くべし。

ガンスターの迫力サウンドを生んだご当人、シャイなＮＯＮ氏。ご自慢のピアスが光る。

ごくらく NetWork

トレ吉　いや〜まいったな。これみんなオレへのファンレターかあっ。けっ…照れるぜ。

知世　なにネボケてんのよ！　ふぁくとりぃ宛にきたハガキじゃないの。特にガンスターの反響が多いみたいネ。みんなありがとう。

トレ吉　これから毎月ハイレベルなイラストやギャグかましてくれたハガキには、名誉ある《ハイハー大賞》を贈るんだってな。

知世　そーよ。しかも採用者全員に、はんちゃんやかふいちクンの直筆イラスト入りオリジナルテレカを、プレゼントしちゃいます。

トレ吉　そいつぁスゲーな。オレもほしい！

東京都・ゆいの

・ハイハー大賞・

鳥取県・米東弓道男

栄えある第１回受賞者は米東弓道男クンに決定。トレジャーマンの悲哀を見事に表現してますね。

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

正しい会社選びのために

今月の講師
シンドオ カナメ

う～仕事しなきゃあ。仕事だよ。うん…ぁ…シ・ゴ…っ・かーっ!海が俺を呼んでるぜ!

そんな訳でマクドナルドがＵＰしたと思ったら、いきなし次の企画が走り始めて、日々とっても忙しい私がシンドオです。

とか言ったってねぇ。うち（トレジャー）はちゃんと人間的生活が保証されている会社です。まープログラマーの中にゃすごくガンバッている人もいてそりゃー超人的忙しさなんだけど、そいでも《ひとつのゲームがＵＰするまでの平均睡眠時間が３時間、しかも土日ナシ》なんてことはないわけで。そんなソフトハウスが多々ある中で、ホントうちは恵まれてるよな。なんせちぁんと眠れるんだぜ。でまぁこの業界を目指している若人達にシンドオのヂヂイから一言。

「会社を選ぶ時は、自分の能力と体力とカネと胃の具合をはかりにかけるコトを忘れないよーに」

つーわけで、次回からはもっとくだらん、ばかばかしいハナシをしようと思う。ぢゃーな。

他社のもんでもいいもんはいいもんはいいもんはいいもんは……

おタクのそーくつ

今月のお題 **グロブダー**

アーケードゲーム／ナムコ／1984

昔のゲームには勉強になることが多い。ただの懐古趣味ではない。温故知新でゴーゴー!

ご推薦者 **1993／波**

黒ヤギからの手紙を食べた白ヤギ。黒ヤギは心中おだやかではないハズ。

知ってる人だけに話す。ゲーム性とは駆(か)け引きだと思う。その担(にな)い手がプレイヤーであって、攻防においての判断力が試されるのがゲームといえる。攻めと守り、簡単なことだが、そこに作り手が明確かつ納得のいく制約を設けることで、そのゲームの面白さが決定されてしまう。

「グロブダー」は攻撃と防御(ぼうぎょ)が両立していない。攻撃すると防御がしづらいが、敵の攻撃は防御なしで防ぎきれない。それが「グロブダー」一番の駆け引きだ。いつ攻めていつ守るか。これはリアルタイムアクションなので一瞬の判断が要求される。だが攻防の使いわけはハッキリされているので、敵にやられてもプレイヤーは自責を感じ、決してゲームのせいにはしない自分に気づくのだ。

グロブダー必勝法 その1 宇宙人に気を付けろ。
グロブダー必勝法 その2 笑顔を忘れるな。smile!
グロブダー必勝法 その3 たらUFOを呼ぶな。
グロブダー必勝法 その4 ふりむくな。
おわり

NEW FACE INTRODUCTION

デューダ荻野の

新入社員日記

それまでコンピュータに触った事のない私は、

ほとんど「サル」と化していました。(実話)

CHAPTER 1 DODA OGINO

ギョーカイ１年生娘のハートフルエッセイ

美奈子の「ぱっくすてーじぱす」

知世さん乱入の巻

知世　何よこのコーナー、ちっとも面白くならないじゃない!

美奈子　まだ３回目ですもん。これからですすってば。それより知世サン、皆さんにご挨拶(あいさつ)しなきゃ。

知世　あら私ったら。美奈子の大先輩にあたる知世です。よろしく。

美奈子　大先輩っていってもたった２カ月入社が早いだけじゃないですかー!おおげさなんだからっ。

知世　おだまり!人生の先輩ってコトよ。それより美奈子、今日も「ぷよぷよ」で勝負するわよ!

美奈子　えーまたパセラまで行くんですかぁ？　もぉ目立ちたがりなんだからっ。

知世　トーゼン。ギャラリーがいなくっちゃ燃えないじゃない。華麗な７連鎖を披露(ひろう)しなくちゃネ。

美奈子　この前たまたまうまくいったからって、スグ調子にのるんだから。まあいいですよぉ。そのかわり…。

知世　終わったら、上のフロアでカラオケ付き合ったげるわよ。

美奈子　ヤッタ!森高イッちゃお!

オーッホッホー
もっかいいくわよっ!!
カラオケ混んじゃいますよぉ
ガチャガチャ
ぷよぷよ～×10
メガドラならタダなのにィ
逆だろ!おい

林ケツ一(頭)トレジャーまん

第26回

やあみんなトレジャーマンだよ。
今日はちまたで何がはやっているか市場調査だよ。
現在の流行を知るのは、良いゲエム作りの第一歩なのさ!
決して遊んでるんじゃないぞ。
時には嫌だけどやらなければならないこともあるんだ。
遊んでるんじゃないんだよ。
と、いうことで次は「ジュリアナトーキョー」お立ち台ゲエムに決定!!
えースゲーヤダ
まさるさんゲームでも可

編集こーき

上野にあるセガ直営ＡＭ施設パセラは会社に近いこともあってトレジャー社員御用達です。でも、美奈子のお目当てはゲーセンの上にある、カラオケスペース。いろんなコンセプトに基づいてつくられた、個性的なお部屋がいっぱいなんですヨ。

ガンヒーとマクドナルドの開発がアップして一息つく間もなく、トレジャーでは次の企画が始まってます。今度はどんな方法でみんなを驚かせるか、そんなことを日夜考えているスタッフに激励(げきれい)のお便りをヨロシクね。

おハガキまってます!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりい」○○コーナー係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

コットントンカチ劇場

※これはアーケード版で、表示時間の関係でボツにしたエピソードです

作・タムラ ヒデキ

う〜っ!!
でかいウイロー食べたい

あっ!!
黄色いハーピー

え〜っ
あれはなんだか赤いような気が…

あれ、あれ
めずらしい青い雲スケ

あれは白だと思うんだけど

あっ!!
同じ色のウイローが２つある

同じ色のウイローなら１個食べてもいいかなあ〜！

これは違う色のウイローよ
よく見て見て

あっ!!
ウイローの大編隊

え！どこどこ…

どこにもそんなのいない

あれ!!

ウ〜、よく見たらぜんぜん別のウイロー

えっ？　オチがイマイチわからなかったって？　それはまだまだ修行不足ですぞ。もっとよく知りたい人は、この秋発売の「パノラマコットン」を絶対買おう！

株式会社 サクセス　メガドライブ版　新作「パノラマコットン」絶賛開発中!!　出たら買ってチョモランマ!!

Nichibutsu Nihon Bussan Co.,Ltd. の巻

みうみうのモナコクイズ当選者発表！

…というわけで、モナコGPも無事に終わり、全国のみうみうファン(?)から寄せられた、モナコウイナーの予想は数十通におよんだ。集計結果は以下のとおり、

①アラン・プロスト	18通
②アイルトン・セナ	12通
③M・シューマッハ	3通
③ジャン・アレジ	3通
⑤デイモン・ヒル	2通
⑤ミカ・ハッキネン	2通

以下、J・ハーバート、M・アンドレッティ、N・マンセル、G・ベルガーはそれぞれ1通。ミカとマンセルの3票は成仏してもらうとして、やはり固いところに集中したって感じ。セナ・プロで有効票全体の73％を独占した。結果はみなさん御存じの通り、昨年同様、セナに6度目のウイナーがころがりこんだ。勝負の世界なんだから「ころがりこむ」って表現はよくないね。3位を堅実に走っていなければ、その結果を生むことはなかったはず。プロストも悲運だったが、ミスはミスだ。予選3位の実力しかないマシンでセナが勝つことができたのは万に一つの可能性に賭け、弛まぬ努力を重ねた結果といえよう。

それでは、「使えなくなったミカちゃんのサイン」当選者の発表とまいりましょう。まずは栃木県の清水隆安君、大阪府の和田博一君、群馬県の船越裕一君、愛知県の阿部優一郎君、岐阜県の宮崎茂樹君、以上5名の幸せ者にミカちゃんのサインをお送りします。抽選は厳正に行われたことをみうみうがコーリン・チャップマンの名のもとに誓うものであります。

★

あっという間に今年のF1サーカスも折返し点に到達！　予想以上にセナが健闘しているが、プロスト優位は変わらない。このまま、セナが2位以上をキープし続ければ引潮状態のF1人気にわずかな光明が射すであろう。

ところで、我らの「F1サーカスCD」だが、少し遅れるかもしれない。理由は内容充実のためということだが、ホントは単に遅れているだけで内容はハナから充実している。「F-MEGA」のマネージメントや「F1世界選手権」の移籍問題はそこいらのSLGやADVよりはデキが良いと思う。自分自身で欲しくなった数少ない商品の一つとして読者のみなさんに薦めたい。

さて、恒例(?)のF1クイズ、問題は今年のドライバーズチャンピオンが決定するGPはどこだ？　開催国名(日本とかイタリアとか)をハッキリ記入し、君のF1に対する考えを添えて下記住所に送ろう。正解者の中から抽選でなかなか手に入らないものをプレゼントするぞ！

それでは次回をお楽しみに。

東京都港区六本木3-4-7
KY六本木ビル2F
日本物産(株)東京事業所
みうみう係まで
〆切りは8月末日消印有効！

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(→)

コーナー SCENE⑪

毎度おなじみ「メーカーさんやりたい放題やっちゃって、かまいませんぜコーナー(長ぇ…)」なのだ。今月は「パノラマコットン」に期待がかかるサクセスが初見参のほか、トレコ改めサミー工業も初登場だ。おなじみ日物、テンゲンのメッセージもお見逃しなく！

TENGEN AN ATARI GAMES COMPANY の巻

韓国のビデオゲーム展示会へ行ってきたぞ！

去る6月12〜13日、韓国のゲーム誌が主催する初のゲーム展示会が行われました。もちろん大作が目白押しのテンゲンも出展、社員2名が出張したのです。そこで今回は、ロッテワールドとカジノについての話を、うそ、このイベントと韓国のゲーム事情などの報告をいたしましょう。

まず、会場はKOEXという総合展示場。晴海の国際見本市会場に似ている、とっても広いところでした。過半数のメーカーはビデオでデモテープを流し、チラシを置いているだけ。日本からスタッフが来ていたのはテンゲンとEAビクターだけ（みたい）という状況の中、テンゲンブースはモニター7台とメガドライブ6台を設置して、ド派手にバーンとやりました！ と言いたいところですが、なんとレンタル業者がモニター不足だったらしく、モニターは4台しか用意されませんでした。先が思いやられる展開に戸惑いましたが、他社もみんなモニターが少なかったので少し安心。ブースでは現地アルバイト女性2名に、説明とテンゲンゲームカタログの配布をお願いし、いったん我々社員はおもちゃ屋さんの視察に出かけました。

おもちゃ屋さんではメガドライブ、マスターシステム、ファミコンなどのソフトが置いてありましたが、ファミコンのソフトは明らかな中古品。カセットむきだしで売られてて、35,000ウォンくらい。日本円で4,700円くらいです。韓国人の感覚では16,000円くらいに感じるのではないでしょうか。まだまだ普通の子供に買える値段ではなさそうですね。

大人気のテンゲンゲームズ。床に座り込んでプレイする人が多かった。

そうそう、2日目の終了間際の子供たちにはびっくりしました。ブースの壁に貼ってあるポスター・チラシなどを我も我もとはがし始めたのです。ゲームの普及がまだ遅れている国なので、もらえるものは何でも欲しいんでしょうね。イベント終了後、ブースの壁は真っ白。床には何も落ちていない状態で、こんなに後片付けが簡単なイベントは初めてでした(笑)。

次に韓国を訪れる時にはハングル文字を読めるようになって、いろいろ見てまわるぞ、と心に誓い、今回のお話はオ・シ・マ・イ。……え？ 今回の韓国出張で一番印象に残ったことですか？ そりゃもちろん、現地アルバイトの女子大生（日本語がすごい上手）と一緒に写真を撮ったことですよ。エヘヘ……。

「一緒に写真撮ろう！」と言ったら「撮りましょ撮りましょ！」だもん。うれしいねぇ。

Sammy サミー工業株式会社の巻

リターン オブ ファイティングマスターズ

チワッス！ 今年からサミーの広報担当になりました、ファイマスたけちんっス。さて、この“ファイマス”というのは、サミーで「ファイティングマスターズ」と呼ばれているものです。一部の方々は御存じかと思いますが、もともとサミーはメガドライブのサードパーティーの「トレコ」と呼ばれていたメーカーで、「ファイティングマスターズ」はサミーの作品でもあるのです。

はたして、「ファイティングマスターズ」と聞いてどれだけの人が反応したでしょうか？（知らない人のほうが多いかもしんない……）知らない人も知ってる人も、せっかく今回スペースをいただきましたので、再認識の意味で「ファイティングマスターズ」のプレイバックをやらせていただこうと思います（このゲーム好きなんです……）。

というわけで、今回は当時、ゲーム本編では明かされなかった登場キャラクターの裏プロフィールと設定を紹介しましょう！

●ラリー・アーム・クライセント

地球代表のプロレスファイター。常に格闘界のエリートロードを突き進んできた男だが、魔神ヴァルガスの来襲により、己の未熟さを痛感し、新たな闘いの道に挑む。趣味はプロレスゲームとトレーニング。女はどうも苦手。

●モーリン・ノーステイラー

惑星イオナ代表のアマゾネス。見ためは真面目だが、じつはイケイケギャル。自分より弱い者は存在価値すらないと考えている。ラリーには一目置いてる。現在24歳。

●ヴェオ・バスター・ウルフ

惑星オリオン代表のサイボーグ。冷血に見える彼も、じつは陽気なダンサーだったりする。戦いにダンスを取り入れた戦法も、本人は華麗だと思っている。

……とりあえず、今回はここまで。続きは、またページをもらった時にしたいと思ってます。また、今回のこのコーナーに対するご意見、ご希望もお聞かせください。抽選で数名にファイティングマスターズ特製イラスト集を差し上げます。かっこいいっスよ！

〒170
東京都豊島区東池袋2-23-2
サミー工業㈱アミューズメント
事業本部　宣伝企画課
「ファイマス」係まで

BEOWOLF

編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月は「逆襲のメサイヤ」ほか、もりだくさんだぞ(?)

攻略特集 Part 2

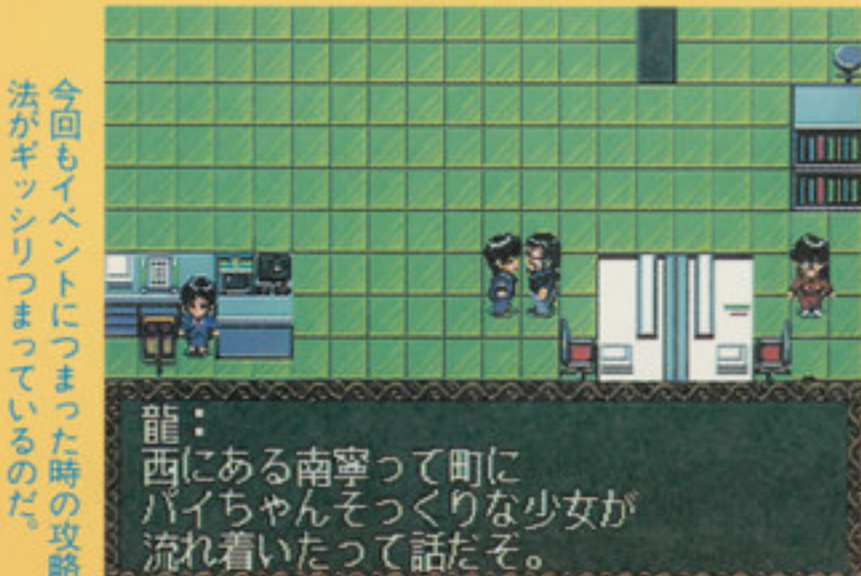
聖魔伝説3×3EYES（サザンアイズ）

セガ／7月23日発売／8,800円／RPG／CD-ROM

ゲーム序盤を完全攻略！

今回の攻略特集パート2は、前回の続きで八雲たちが東京から香港へ戻ってきたところから始まる。ゲームにつまったときに読めば、必ず進め方がわかるようになっているので、プレイするときはパート1と2を手元に置いておくといいぞ。

いよいよ佳境の3×3EYESスペシャル。前回は香港を舞台に、妖撃社の社長・陳亜栗をめぐっての冒険と、東京の八雲の高校で起きた、妖魔襲撃事件をメインに攻略した。今回はその続きで、東京にいられなくなったパイと八雲が、パイを人間に戻す人間の像を見つけたという鈴鈴（リンリン）の連絡を受け、再び香港へやってきたところから、パイが失踪（しっそう）してしまうという事件までを紹介している。もちろん、複雑なダンジョンマップや、つまったときのワンポイント・アドバイスもバッチリ載っているので、迷った時の手引きとして活用できるようになっているぞ。前回の攻略パート1と、今回の攻略パート2さえあれば、ゲーム序盤から中盤へかけてはもうすんなり行ける。ゲームを手に入れたその日から、「3×3 EYES」の世界を楽しむことができるはずだ。

パイと八雲以外のキャラがパーティーに参加する機会もグンと増えるぞ。

今回もイベントにつまった時の攻略法がギッシリつまっているのだ。

STEP 4／香港編 香港商店街～マカオ

1 襲われた妖撃社

鈴鈴がさらわれた!!

東京を離れ、再び香港を訪れたパイと八雲。しかし、そこで待っていたのは懐かしい鈴鈴ではなく、妖撃社を巻き込んだ新たな事件だった。香港市民の話によると、妖撃社が何者かに襲われ、ムチャクチャの状態らしいのだ。

とりあえず、急いで妖撃社に行ってみると、たった1人の仮面をつけた人間に襲われ、社内は壊滅状態。しかも、カンジンの鈴鈴も行方不明になっているという。

妖撃社へ行く途中の香港商店街で香港市民から話を聞いてみると、なんと妖撃社が襲われたことがわかる。

妖　社の受付で、鈴鈴が行方不明になったと聞かされる。もしかして、襲撃者にさらわれたのか？

とりあえず香港島の黄邸にも聞きに行くが、鈴鈴についての重要な情報は何ひとつつかめない。

とにかく、何もせず待っていても仕方ないので、妖撃社の人間や香港島の黄さんなどからも、いろいろ情報を集めてみよう。情報を集めていくうちに、自分たちが何をすべきか？どこへ行ったらいいのか？　ということがわかってくるばずだ。

妖撃社で手に入る情報は、マカオに住むスティーブ龍のことだけだ。

2 スティーブ龍の事務所へ

妖撃社と香港島の黄邸で情報収集をしたパイと八雲は、マカオに住む謎の霊能者・スティーブ龍を訪ねることになるだろう。マカオは、香港商店街を抜け、左側の出口から出ればすぐのところにある。

マカオの場所は、香港から本当に近い。香港の西にある橋を渡れば、あっという間に着いてしまうのだ。

スティーブ龍の事務所も、何者かに襲われたらしい。ひょっとして妖撃社を襲ったヤツと同一人物か？

しかし、フィールドには、今までよりもさらに強力な妖魔がたくさん出てくるので、用心のために薬や装備はしっかり整えておくようにしよう。

マカオに着いた2人は、さっそくスティーブ龍の事務所を探すことになるが、このときマカオ市民から、若い女性の失踪事件についての情報が得られるはずだ。若い女性の失踪事件ということは、鈴鈴が行方不明になったことと、何か関係があるかもしれない。

美星を仲間にした後で妖撃社へ戻ると、黄さんから「鈴鈴が見つかった」という情報が入っているぞ。

強力な助っ人・美星がパーティーに加わるぞ

あいにくお目当てのスティーブ龍には会えなかったが、彼の事務所には妹の美星が待っていた。彼女は最初、妖撃社の人間がスティーブ龍をさらったと思い込み、パイと八雲を見た瞬間に襲いかかってくる。しかし、それが誤解だとわかったとたん、スティーブ龍を一緒に探してくれと頼んでくるのだ。もちろん、目的は一緒なので、美星の頼みを快く引き受け、3人でスティーブ龍と鈴鈴を探すことになる。これで比較的に楽に戦えるし、行動範囲も広がるのだ。

美星の勘違いだが、八雲達は悪者にされる。

美星は体術の使い手。攻撃系のキャラなのだ。

3 黄邸に保護された鈴鈴

妖撃社で鈴鈴保護の情報を入手したパイと八雲の2人は、さっそく黄邸を訪ねることになる。しかし、鈴鈴は意識不明の重体で、いったい何が起こったのかを聞き出すことはできない。いくら話しかけても「ホテル・ロイヤルソアラ」というだけで、それ以上は何も答えられない状態なのだ。ここはおとなしく鈴鈴を黄さんにまかせ、気になる「ホテル・ロイヤルソアラ」を探りに行こう。

それと、黄邸と妖撃社でやたらと話題に登る「人間の像」と「仮面の男」。人間の像はパイたちが探し求めているものだが、仮面の男とはいったい何者なんだろう？　もしかすると、そいつらが鈴鈴さんを襲った犯人で、若い女性の失踪事件にも関係あるのかもしれない。そして、パイたちが探し求めている人間の像は、その仮面の男たちが持っているのかも？

とにかく鈴鈴さんは見つかったが、美星の兄、スティーブ龍は相変わらず行方不明のままだ。彼を探し出すのも忘れずに、「ホテル・ロイヤルソアラ」と「人間の像」、そして「仮面の男」の謎を解き明かすのだ。情報収集は、妖撃社、黄邸、マカオで十分にしておこう。必ず重要な情報が入手できるはずだ。

やっと見つかった鈴鈴さん。しかし、鈴鈴さんは意識不明の重体なので、まともに話をすることはできない。

鈴鈴さんに話かけると、うわ言のようにホテル・ロイヤルソアラと繰り返し言うのだ。

ホテル・ロイヤルソアラの場所は、妖撃社の職員に教えてもらえるぞ。

4 ひとまずマカオで情報収集

ホテル・ロイヤルソアラの場所はマカオの北。そこまではわかったが、そこがいったいどんなところなのか、詳しいことはほとんどわからない。何の知識も持たずに怪しい場所へ潜り込んでも、鈴鈴さんと同じ目にあってしまうかもしれない。まずはマカオで情報収集を行い、同時に装備もしっかり整えておこう。目標は、マカオで一番高い武器・防具だ。お金がなくて買えない場合は無理をしなくてもいいが、せめてかよわいパイにいい防具を装備させておきたい。ロイヤルソアラまでの道のりは遠いので、そこへ着くまでに何度も妖魔と遭遇するはず。そのへんを考えて装備は十分に整えておくこと。

マカオには、今までの武器屋で売っていたものと比べ、段違いに強力な武器や防具が売っているのだ。

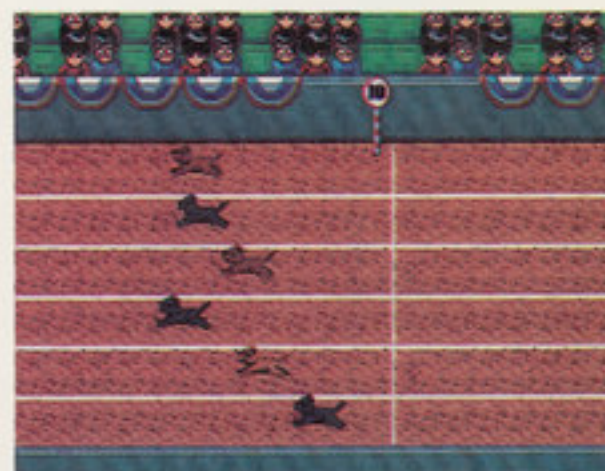
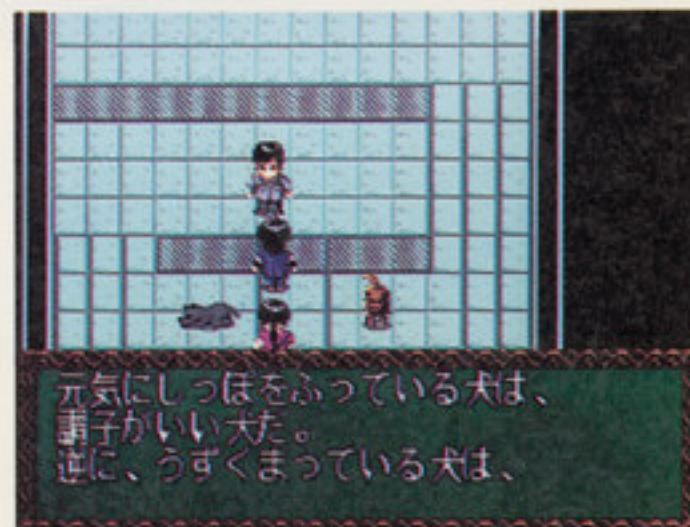
ホテル・ロイヤルソアラでも、女性の宿泊客が行方不明になるという事件が起こっているらしい。

ホテル・ロイヤルソアラの評判は非常に悪い。従業員も何かを隠しているように見えるし……。

ココがロイヤルソアラだ!!

ホテル・ロイヤルソアラの位置は、ちょうどマカオの真北にあたる。距離にするとかなり歩くことになるぞ。

余裕があったらドッグレースへゴー!!

マカオで一番の楽しみといえばドッグレースだ。サブゲーム的な感覚で、競馬ならぬ競犬が楽しめ、しかも当たればお金を増やすこともできるぞ。いい武器・防具を買うお金がない場合は、ここで一発逆転を狙い、ドッグレースでお金を稼ぐのも1つの方法だ。しかし、普通の人は、全財産を使ってしまわないように、ある程度お金に余裕があるときだけ犬券を買ったほうがいいだろう。

ドッグレースは、犬券を買って見るとより白熱するのだ。

パドックで出走前の犬の調子を見ることも大切だ。どうせやるからには勝ちたいからね。

5 ロイヤルソアラ内部を探索せよ!!

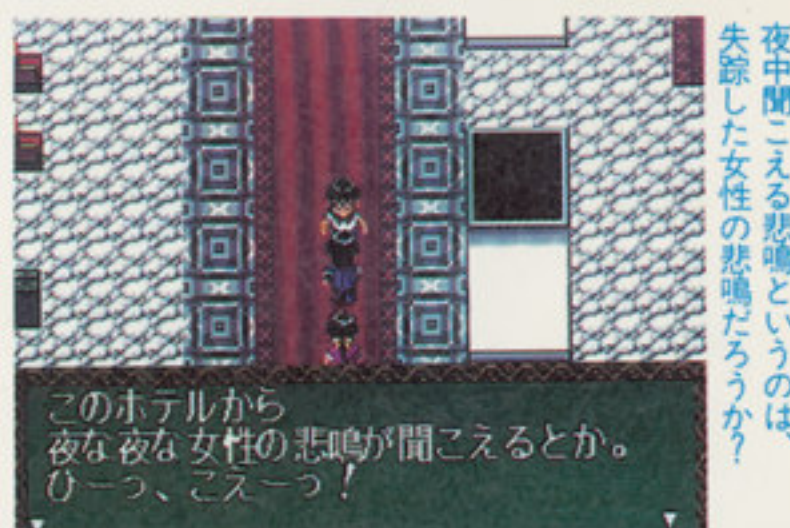
マカオでロイヤルソアラに関する情報を入手し、装備を十分に整えたら、さっそくロイヤルソアラに乗り込もう。ただし、ホテル内は巨大なダンジョンになっているうえ、ある階からは妖魔がウジャウジャ出現する。さらに、いろんなところに落とし穴があるので、そう簡単にすべての部屋を見て回ることができないことを覚えておこう。まあ、ここはレベルアップポイントだと思って、あせらず経験値を稼ぎながら進んだほうがいいぞ。それと、ホテル内のダンジョンには、ケッコーいいアイテムが隠されているので、宝箱のチェックも忘れないように進もう。

ホテルに着いて真っ先にカウンターへ行ってみても、スティーブ龍という客はいないと言われてしまう。

調べれば調べるほど怪しいホテルだ

ホテル内にいる客に話を聞いてみると、このロイヤルソアラには、仮面の男、泊り客の女性の失踪と、気味の悪い事件が次々と起こっているらしい。情報をすべてまとめると、これはどうやら妖魔たちがホテル内で何かをしているとしか思えない。もちろん、鈴鈴、スティーブ龍の失踪にも、何か関係しているはずだ。

夜中聞こえる悲鳴というのは、失踪した女性の悲鳴だろうか？

どうやら仮面の男が若い女性たちをさらっているらしい。マカオでさらわれた女性もここに？

仮面の男、人ではない何者かの気配。とくれば、これはもう妖魔たちのしわざに違いない!!

6 スティーブ龍はやっぱりホテル内にいた!

ホテルのカウンターでは、スティーブ龍は泊っていないと言われたが、やはり彼はこのホテルのどこかにいるらしい。そのことについての情報は、ホテル内に捕れている女性に教えてもらうことができるぞ。彼女の情報によると、スティーブ龍は仮面軍団のボス・龍蠱(リョウコ)の弱点を知っているらしい。となれば、ぜひとも彼を助け、龍蠱退治の力になってもらわなければ。とはいえ、ホテルの中は異様に広く、彼を見つけだすのはすごく難しい。かなりの時間と労力がかかるのはまず間違いないので、スティーブ龍の情報を得たら、一度セーブをしに戻ったほうがいいだろう。

ホテル内には裸にされた女の子たちが捕われていた。その一人から、スティーブ龍に関する情報を教えてもらうことができるぞ。

やっとのことで手ごわい龍蠱を倒すことができた。あとは出口を探して、急いでホテルを脱出するだけだ。

仲間と共にホテル脱出!!

パイが信じていたとおり、スティーブ龍や美星、鈴鈴たちは、パイと八雲が脱出するのを待っていてくれた。

ワンポイント・アドバイス 1

ホテルの中に1カ所だけ、鍵がかかって入れない場所がある。その鍵つきドアは、そこを通らなければ、スティーブ龍を助けるどころか、ボスの龍蠱のところへも行けないという重要なポイントなのだ。では、どうすればその鍵を開けられるのか？　ヒントはホテルのどこかにいる客が教えてくれる。それに関する情報をまだ聞いていないなら、ホテル内にいる客の話をもう一度片っ端から聞いて回るしかないぞ。

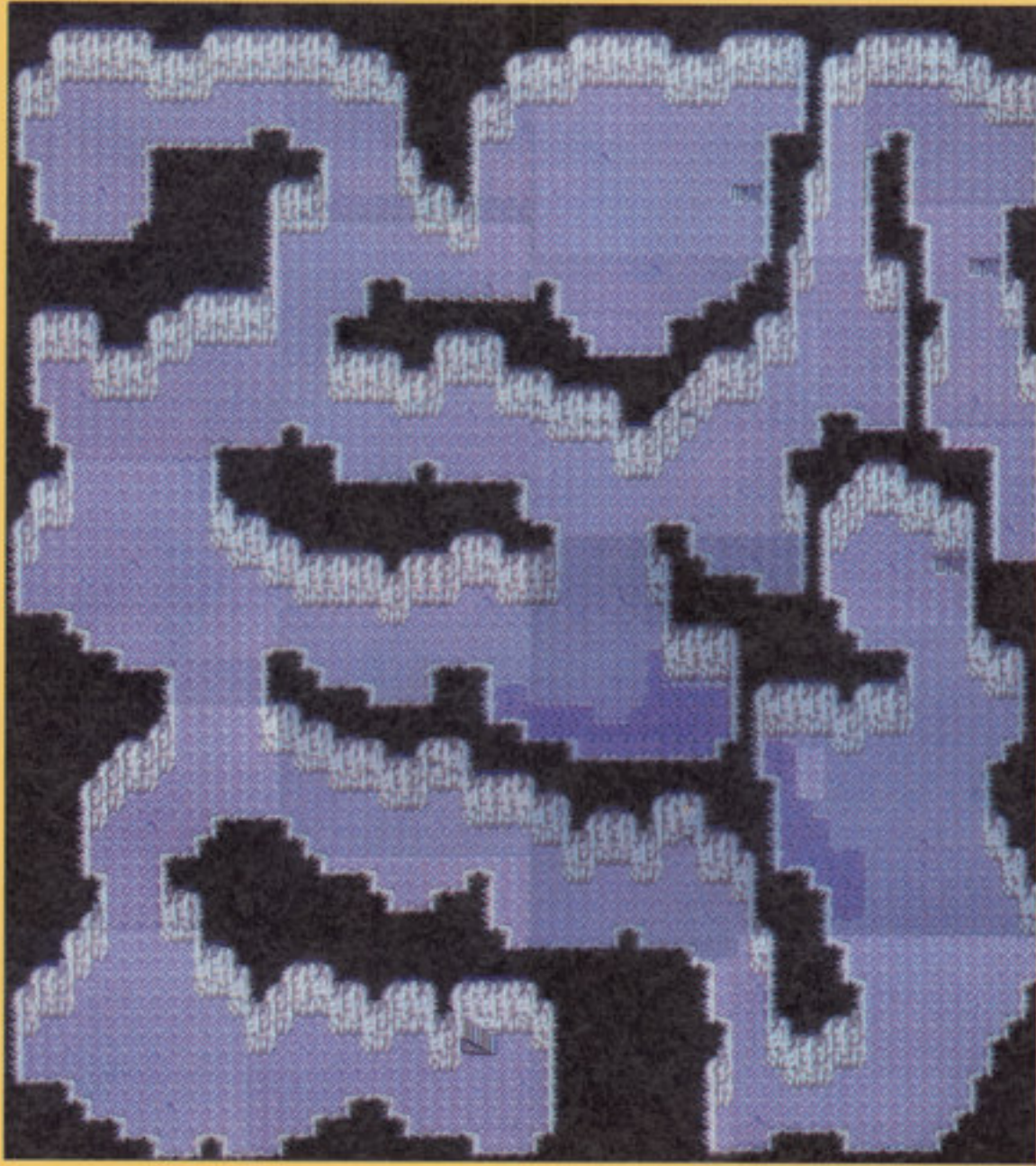
ロイヤルソアラへ行く前に、マカオで情報収集をしていれば、ヒントの内容がすぐにわかるだろう。

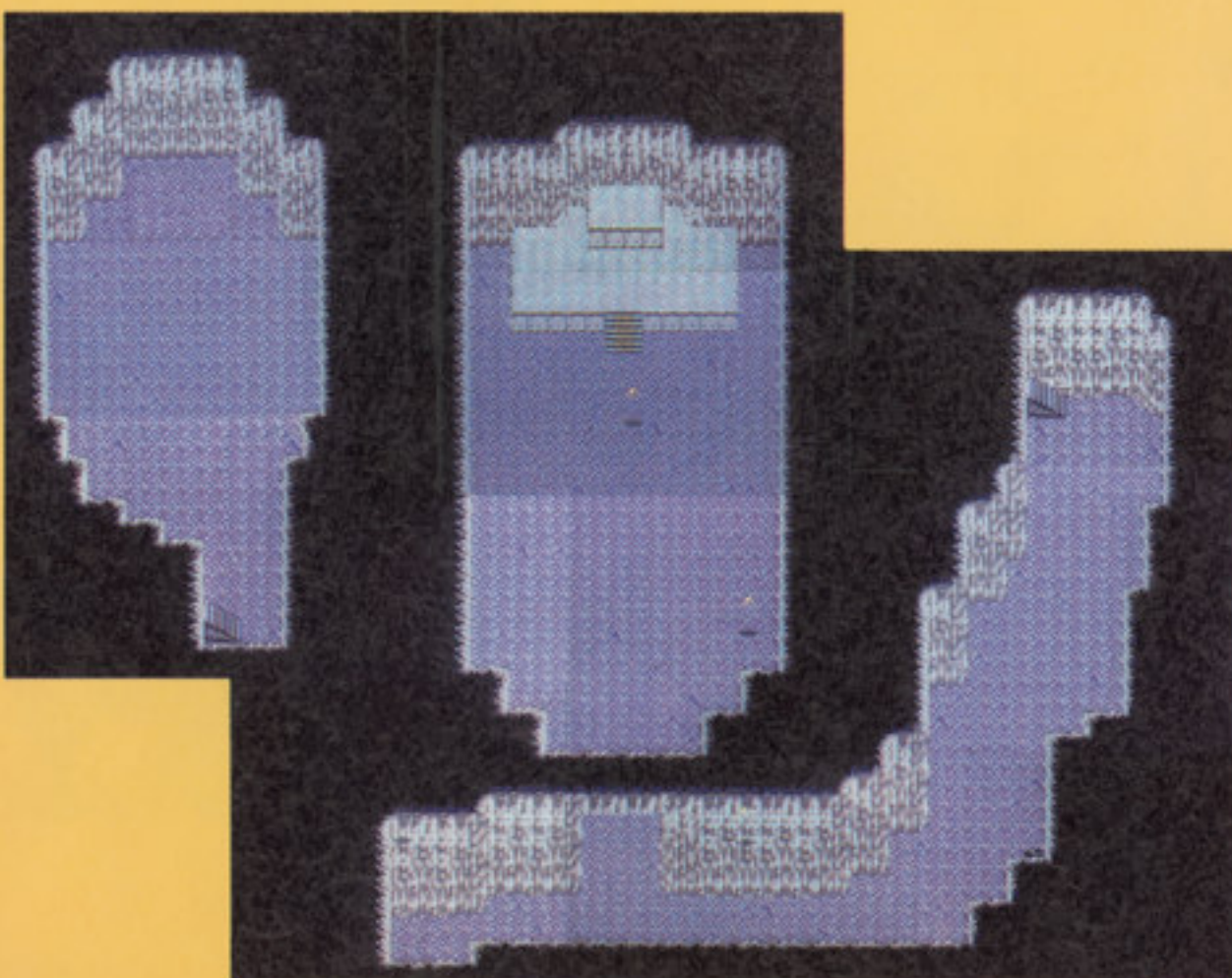
7 さらわれたタクヒを救い出せ

深仙洞？
ああ、香港の南に浮かぶ小島にあるほこらのことね。

物知りの黄夫人は、深仙洞の場所もちゃんと知っていた。でも、どうやったらその小島まで行けるのだろう。

龍蠱を倒し、無事にスティーブ龍も助け、人間の像を取り戻した八雲とパイ。黄夫人が鈴鈴のケガの回復祝いも兼ねてパーティーを開いてくれるというので、２人はもう人間になったも同然と浮かれまくっていた。しかし、その平和も束(つか)の間、タクヒがベナレスの手下によってさらわれてしまう。タクヒはパイの大切な友達でもあり、兄弟のような存在でもある。黙って放ってはおけないので、八雲はタクヒ救出を決意するのだった。しかし、タクヒがさらわれた深仙洞(しんせんどう)という場所がどこにあるのか、八雲たちにはさっぱりわからない。とりあえず、黄邸の人間に聞いて回ると、黄夫人に聞いてみろと言われるのだ。もちろん黄夫人は知っていたのだが……。

8 深仙洞地下1階

9 深仙洞地下2階

10 深仙洞地下3階

11 タクヒとの悲しい別れ

深仙洞は３層構造になっていて、しかもかなりの広さがある。当然、目的のタクヒを見つけるまでには、多くの妖魔たちと戦わなければならない。そういった苦労を繰り返し、やっとのことでタクヒをさらった妖魔を発見。死闘の末、なんとか妖魔を倒すことができてたが、妖魔は自分の道連れにタクヒを殺してしまうのだ。ようやくタクヒに会えたというのに、あまりにも悲しい友との別れ。パイは悲しみを隠せずに泣いてしまう。しかし、悲しんでばかりはいられない。タクヒをさらった張本人のベナレスが、人間の像を渡せと言ってきたのだ。

パイ：
タクヒ、タクヒ！
タクヒ、私の友達だった‥‥

兄弟同然のように長年一緒に暮してきたタクヒ。パイはこれで本当の一人ぼっちになってしまったと悲しむ。

12 八雲を残し1人でアバディーンへ向かうパイ

沈んだパイと八雲の2人を慰めるかのように、黄邸ではパーティーが開催されていた。黄夫人も優しい言葉をかけてくれるし、鈴鈴や美星たちも2人を元気づけようとする。そんな仲間たちの優しい心遣いに甘える2人だが、実際にはしゃいでいるのは八雲だけ。パイはこの時すでに、ある決意を固めていたのだ。その決意とは、ベナレスの待つアバディーンの港に1人で人間の像を持って行くこと。タクヒを失ってしまったパイは、これ以上、八雲やほかの仲間たちに迷惑をかけないよう、自分の命と引き換えにベナレスを倒そうと決心したのだ。だが、パイが死んでしまえば、八雲の命もなくなるということには気づいていない。目覚めた三只眼は、そのことをパイに伝えようとするが、パイの決意の固さに負け、結局ベナレスとの決戦に向かうのだった。

鈴鈴に写真を撮ってもらい、はしゃいでいると思ったら、いきなりベランダで感傷的になってしまうのだ。

パーティー会場で八雲が浮かれまくっている間に、置き手紙を残しパイは一人でアバディーンへ行った。

STEP 5／南寧編 妖撃社～南寧

1 失踪したパイに関する情報を入手!!

置き手紙を残したまま黄邸から消えてしまったパイ。八雲が失意のまま妖撃社へ戻ってみると、なんとパイに関する情報が入っていた。スティーブ龍と鈴鈴が一緒に行ってくれるというので、八雲はさっそくパイに似た少女がいるという南寧に向かうことにする。

いつでも元気いっぱいな鈴鈴さん。沈んでいる八雲を励まし、一緒に南寧へパイを探しに行ってくれるのだ。

やっぱりパイだ!!

せっかくパイに会えたというのに、パイの様子が何か変だ。でも、無事なことがわかっただけでも嬉しい。

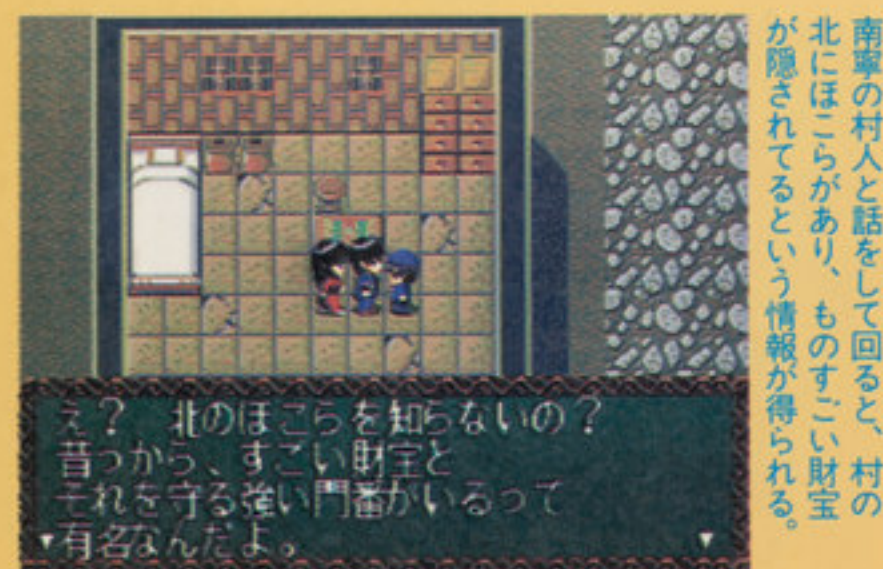
ワンポイント・アドバイス 2

クイが目指す北のほこらは、南寧の村からホンの少し北に行ったところにある。しかし、ほこらには鍵がかかっていて、中に入ることができない。ほこらを開ける鍵についての詳しい情報は、南寧の村でも入手することはできないが、ある情報に従って行動すれば手に入るようになっている。もし、鍵のある場所がわからないという人は、もう一度南寧の村へ情報収集をしに行こう。

村人の話では、南寧の南に拳法の達人が住んでいるという。

拳法の達人を訪れ、そこであるイベントをクリアすると、鈴鈴が拳法の技を教えてもらえるのだ。

●旅人のクイに必ず会っていこう

南寧の宿屋にいるクイという旅人は、南寧ではパイに次ぐ重要人物だ。村のある老人の話によると、クイの住む村は貧しく、南寧の北のほこらの財宝を手に入れ、村に食料を買って帰らないとならないらしい。八雲たちはどうしてもクイの持つ力を借りなければならないので、その交換条件としてクイのほこら探索の手伝いをすることになる。もちろん、それはパイを見つけ出してからのこと。まずは、パイを探すことが先決なのだ。

南寧の村人と話をして回ると、村の北にほこらがあり、ものすごい財宝が隠されてるという情報が得られる。

とにかく今のパイの状態を直すには、クイと一緒に北のほこらへ行き、クイの手伝いをしなければならない。

2 北のほこらにはいったい何があるのか？

北のほこらの鍵を入手すれば、後はいつでも自由にほこらに入れるようになる。もちろん、鍵を入手した直後に行ってもいいのだが、ほこらには何が待っているのかわからない。まずは南寧で、武器・防具の装備を十分に整えてから向かったほうがいいだろう。

パイとクイを仲間に入れ、ほこらの鍵を手に入れれば、ようやくこの北のほこらに入れるようになるのだ。

なんだかパイの様子がおかしいぞ！

ほこらの鍵を手に入れて、ようやく北のほこらに入ることができた八雲たち。しかし、目指す財宝はそう簡単には入手できない。財宝を手に入れるには、そこで財宝を守っている門番を倒さなければならないのだ。とはいっても、こちらはフルの4人パーティーだ。全員が力を出して戦えば、敵はたったの1人。何とか倒すことができるだろう。

ほこらの奥には、マントを着た男が立っている。その後には財宝が。

ほこらの門番を倒し、ついに財宝が手に入る。でも、パイの言葉使いが下品なのが気にかかるぞ!?

STEP 6／福州編 妖撃社～香港島

1 パイに似た少女と老夫婦の関係は？

結局、南寧で見つけたパイが、ニセ者だったことがわかり、がっかりしてしまった八雲たち。しかし、妖撃社へ戻り美星を仲間に加えた後で相談してみると、パイの写真を持って香港と九龍中の人間に聞いて歩けばどうだと言われる。それと、黄夫人にも相談してみようと言われるので、さっそくその通りに行動を開始してみると、驚くほどいろんな情報が聞けるのだ。その中でもビックリするのが、日本から来た老夫婦がパイの写真を持って、いろいろ聞いていたという情報だ。なぜ日本から来た旅行者がパイの写真を持っているのか？　それともうひとつ耳寄りな情報が、記憶をなくした少女が福州という町へ流れついたというものだ。またニセ者かもしれないが、とにかく行ってみる価値はありそうだ。

美星がパーティーに加わった後に、仲間相談コマンドを使おう。八雲たちが次に何をするべきかがわかるぞ。

パイの写真を持っていた老夫婦とはいったい何者？　もしかして、パイをつけ狙う妖魔かもしれないぞ。

もしかするとパイ!?

福州に流れついた記憶喪失の少女。パイかもしれないので、とにかく福州へ確認に行こう。

ワンポイント・アドバイス 3

香港、九龍城、黄邸にいる人間に話を聞いて回るときは、1回でやめてはダメ。一通り聞いて回ったあと、もう一度話しかけると、また違った情報をくれる人もいるからだ。どうしてもパイの情報が進展しないという人は、一度妖撃社へ戻り、そこから香港商店街、九龍城、香港島、黄邸と、すべての人間に話を聞いて回ろう。これを何度か繰り返せば、きっと以前と違ったパイに関する情報が得られるはずだ。

こういった物忘れが激しいじいさんでも、何度か話しかけているうちにパイについて何か思い出すかも？

2 福州に流れついた少女はいったい何者？

香港島の食堂で、福州に記憶喪失の少女が流れついたという情報を得た八雲たちは、とにかく福州まで行ってみることになる。福州は香港の東にある静かな温泉町だ。ただし、福州まではかなりの距離があるので、長旅になることは覚悟しておこう。当然、フィールドで遭遇する敵も、今まで以上にパワーアップしているので、とてもつらい旅になる。でも、福州にいる少女はひょっとするとパイかもしれない。ホンの少しつらいからといって文句はいってられない。パイの写真を持っていた老夫婦のことも気になる。とにかく、一刻も早く福州へ向かうのだ。

一足遅かったか!?

福州で情報収集をして回ると、パイに似た少女は、町医者の秀さんの家に預けられていることがわかるぞ。

喜んで町医者の秀さんの家にいってみると、少女は日本に帰ったといわれる。

3 三只眼を見分けるシヴァの爪を手に入れよう

黄夫人が言っていた、三只眼を呼び寄せる「シヴァの爪」が、どうやら福州の近くにあるらしい。パイに似た少女を日本に連れていった「アヤノコウジ」という老夫婦も気になるが、まずはシヴァの爪を取りに行ってみよう。

シヴァの爪というアイテムについての情報は黄夫人から聞ける。それにしてもこの人は本当にモノ知りだ。

シヴァの爪は意外なところに隠されているぞ

福州の住民に話を聞いて回ると、黄夫人がいっていたシヴァの爪というのは、どうやら実在するらしい。しかも、シヴァの爪があるのは、福州のすぐ近くらしいのだ。それさえあれば、南寧の時のような失敗はなくなるはず。ということで、次の行動へ移る前にぜひとも、シヴァの爪を手に入れておくことにしよう。

この人がいってるのは、シヴァの爪のことだろうか？

福州で得た情報通りだ。つぼじいさんは、本当にシヴァの爪を持っていたぞ!!

4 真行寺ママからパイに関する連絡が!!

シヴァの爪も手に入れ、あとは実際にパイに似た少女を探して使ってみるだけ。もう福州には用がないので、八雲たちはひとまず香港の妖撃社へ帰ることにした。

妖撃社で八雲たちを待っていたのは、東京のカルチャーショックのママ、真行寺さんからの伝言。内容は、すぐに東京へ戻ってこいというものだ。パイに似た少女を連れ、日本へ帰った老夫婦も気になるし、八雲たちはすぐに東京行きの準備にとりかかる。しかし、美星だけは今回も妖撃社に留守番だ。どうやら溜まっていた季刊妖撃の仕事を依頼されてしまったらしい。

八雲、鈴鈴、スティーブ龍の3人は、急いで東京行きの飛行機に飛び乗り、カルチャーショックのママに会いにきた。そこで初めてママから詳しい話を聞いてみると、雑誌にパイに似た少女の写真が掲載されたというのだ。その雑誌を見せてもらうと、確かにその少女はパイにそっくり。

はたして、雑誌に載ったのは本物のパイなのか？　そして、福州からパイに似た少女を連れ出した老夫婦は？　ここから先は、プレイヤー自身の目で確かめてほしい。

妖撃社へ帰ってみると、東京の真行寺ママから、今すぐ日本へ帰って来いという連絡が入っているのだ。

八雲たちのパイを探す冒険はまだまだ続く！

ママが持っていた雑誌を見ると、そこにはパイに似た少女の写真が。この少女は本当にパイなのだろうか？

Sega Falcom ACT.22

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

メイルをジャマするイキなザコキャラたち MONSTER

先月まで主な人物を紹介したので、今月はモンスターへ移ろう。

このゲームのザコキャラは、主役のメイルを食ってしまうぐらい個性派ぞろい。その姿形はもちろん、動きや性格がいい味を出しているのだ。右に載せたのは、ほんの一部だが、まだまだたくさんのザコキャラが待ちかまえている。噂ではオリジナルキャラも登場するらしいので、期待してほしい。

本気で倒せ!!

ザコだと侮っていると、痛い目にあうのは常識。特にこのゲームは、ザコの頭がいいのだ。

タヌキ族

メイルが冒険に出て、初めて剣を交えるキャラ。背後からしか倒せない。メイルがジャンプすると周りをキョロキョロ見回す。そのしぐさはグー。

くもくん

メイルを襲うわけでもなく、何をするのでもなく、ただひたすら木の枝からぶらさがっている。真下に行くとダメージを受けてしまう。毒はない。

化石竜

洞窟のカベから生えている（!?）モンスター。動くことができないとはいえ、その口から吐いてくる火の玉のダメージは絶大。要所要所にいるので、かなりイヤらしい存在なのだ。

木人Jr.

岩場を、右に左に動いているロボット。怪しいヤツを見つけると、上から石を落とすよう、プログラムされているようだ。背中のゼンマイがイカす。

ツノバチ

尻尾の針を武器に、かなりのスピードでメイルを襲うハチ。動きは単純だが攻撃力が高いので、やる前にやられてしまうことも。頭にツノが生えているのが特徴。

みじゅくモノ

一見、赤ちゃんのような姿形をしているが、これでも魔法使いの見習い。一応、電撃のような魔法を使ってくる。要所にいることが多いところから、宝箱を守るよう、言いつけられているらしい。

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑭

ファンって嬉しいよネ。6月に開催された東京おもちゃショーでのこと。今年からユーザーズデイが土、日と2日間になって盛り上がりはすさまじいものだった。そして以前にも書いた通り、このショーで「ぽっぷるメイル」のノンプレイ・デモをやらせてもらったのだが、このショート・デモが注目されてしまったのだ。

今までキチンとパブもやったわけではなし（各誌の編集担当の人ゴメンナサイ）、いきなりのファースト・タイトルのデビュー。期待するとその後のリアクションが怖いと心していたのだけど。

まず、みんながどんな顔をしてこのデモを観てくれるのカナと思ってモニターの横に立ってみた。立っているだけではバカみたいなのでブロッシャー（ビラ）を配ることにした。

ブロッシャーはセガ主催者側からは最初1万枚は用意するよーにという要請があったのだが、どーせ余っちゃうョという意見もあって半分の6,000枚を印刷。

結果的には甘かった。1時間半ぐらいモニターの横にいたのだけれど、なんとブロッシャーをもらおうとするヒトが並んでしまったのだ。

それに10人に1人は声をかけてくれるのだから、これは感激モノ。写真を一緒に撮ったり、100人ぐらいのヒトに握手をしたかな。ボクと会場で握手したキミの手の暖かさは、まだはっきり憶えているよ、などと書くとオーバーセンチになるが。

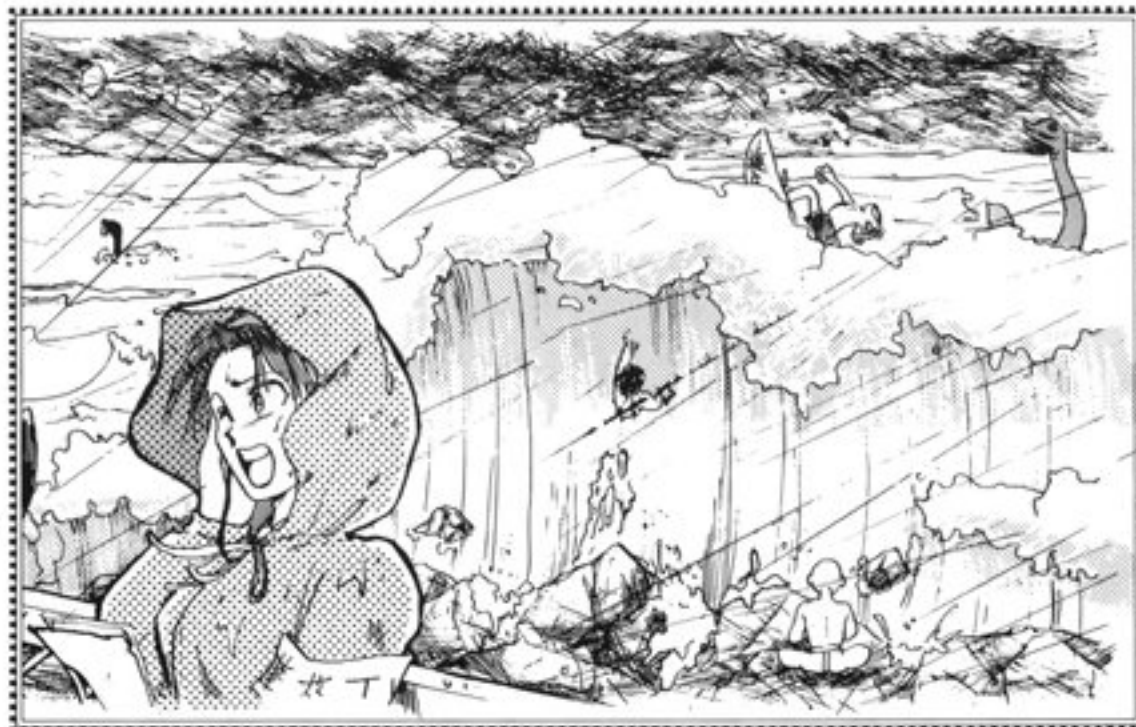
「がんばって早くゲームを出してください」「必ず買います」。

嬉しいじゃない。こういうのをゲーム屋冥利（みょうり）につきると言うのだろうね。

ボクの場合、顔見知りの知り合いがたぶん500人ぐらい、あちらだけ知っているヒトが1万人くらい。でも、あのショーで会ったキミはもっと深い関係になれるかもしれない。ぜひ、苦労の多いオジサンにはげましのエールを送ってほしい。

ところで謝らなくてはならないことが1つ。先月号のステレオグラフィックなんだけど、やはり印刷形態に無理があって、あれじゃ見えないよね。本当はガウの足跡が浮かんでくるはずなのだが、期待して一生懸命見ようとしてくれたヒト、期待を外してしまったゴメン。おわびに、あのショーでボクと握手したヒトとステグラが好きで絶対見てみたいというヒトはBEメガ編集部宛にメールをよせてほしい。応募の数にもよるがオリジナルを送らせてもらおう。ただし、受け取ったヒトは必ず「ぽっぷるメイル」を買えよな。

ところで、セガ・ファルコムではチーム強化のためにグラフィック開発者を募集している。絵のうまい開発者は、ぜひトライしてほしい。希望者はとりあえずBEメガ編集部宛に手紙で連絡してほしい。ただし募集するのは正社員のみ。

※画面写真とイラストは、すべてパソコン版のものです。

蓬莱学園入学案内

Hourai-Prospects Vol.3　監修　遊演体

AUGUST　8月は台風シーズン。島全体が水浸しだけど女子寮は安全。そういえばこの前流された鈴木君は大丈夫かな。

暑いです。とにかく暑いです。こんなときには、さらにもっと蒸し暑い南海の孤島・宇津帆島の、うだるような熱気を思い浮かべながら、ともに蓬莱学園を見て回りましょう……。

学園探訪 その3　図書館はヘン

なんだ、今日は忙しそうだな。

ほう、調べものか。図書館に行くのか。そうかそうか。この学園には、大きな図書館がいくつもあって、まず“新図書館”……なんだ、そこに行くつもりだったんだ。確かに、それがいちばん無難だね。新しくて綺麗で整理されてて。しかし、いつも同じじゃつまんないだろ。よし、“旧図書館”に行こう。いいから行くの！

……と、いうわけで来た。ここが旧図書館。これはその名のとおり戦前からの由緒ある図書館だ。これから中に入るぞ。鉄条網に気をつけて。うまく穴をくぐれよ。

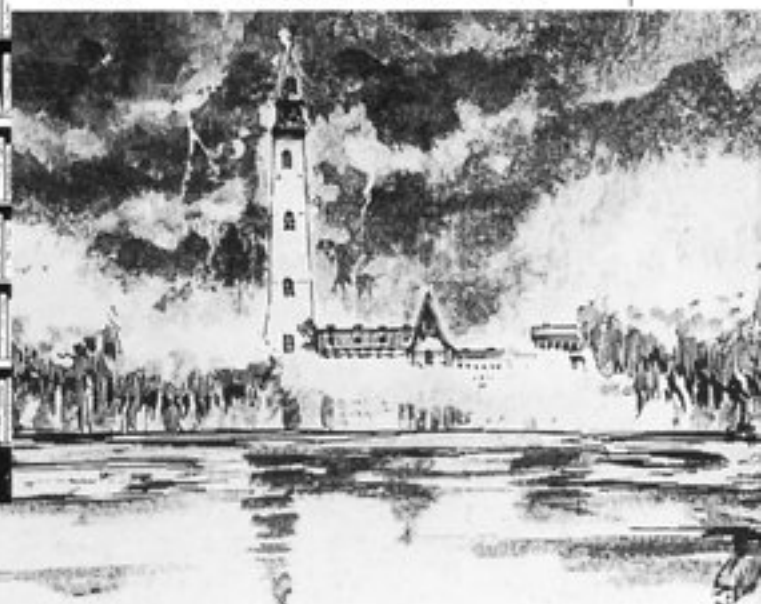
え？　そりゃ鉄条網は立ち入り禁止だから張ってあるんだ。この旧図書館は、図書委員会が閉鎖してる。出入口はカギがかけられてるけど、ほら、ここの壁に秘密の抜け穴がある。

どうして立ち入り禁止なのかって？　そりゃ、危険だからだよ。罠は設置してあるわ、落とし穴は開いているわ、幽霊は出るわ、妖怪は棲んでるわ、踊る本棚はあるわ、人間を食べる本はいるわ、毎年、ここで何人もの生徒が行方不明に……こら、帰るな。このか弱い乙女を1人で放り出す気か？

とにかく、ここはスゴいぞ。最近では地下2階ぐらいまでは整理されてるけど、それから下はもうダンジョン。いったい、地下何階まであるのかも見当がつかないんだ。正確な地図も作られていない。お、そこの床を見てみ。行き倒れの白骨死体があるぞ。

心配するなって。帰り道ぐらいはわかって……あら？　この道、確か通ったよな。そういや、さっきからなんだかずっと同じ所をグルグル回っているような気が……。

旧図書館の外観。約40年前に閉鎖されて以来、一般生徒は立ち入り禁止だ。

図書委員会による「旧図書館」整頓隊。今までに7回大規模な部隊が編成されたが、このありさまである。

あなたがつくる MEGA-CD 蓬莱学園

あなたの体験やネタがゲームになってしまうかもというこのコーナー。さっそく寄せられたハガキを紹介しましょう。

●いわゆる“つっぱり”の中にもすごい連中がいました。彼らはけっして入り口から教室に入りません。校舎外のパイプ（排水用）を使い、よじ登ってくるのです。しかも帰るときも2階から飛び降りて帰るのです。

（東京都・もりたとおるさん）

●チェルノブイリ事故で「日本の雨にも放射能検出」と報道された直後。学校行事で外を数10キロ歩かされました。雨の中、傘もささずに……。

（千葉県・美浜睦夫さん）

●中国に姉妹校があるので、中国のなんかの記念日に中国の国歌が流れる。

（福島県・稲川千鶴さん）

●私の高校は、人数がわりと多いくせに食堂がせまいので、制服のポケットに紙パックの牛乳などをつっこんで食堂に入ってしまった何も知らない新入生は、よく「パン！」という音とともに制服を牛乳だらけにしていました。

（岐阜県・嶋田善之さん）

今回、スタッフにもっともウケたのは最後の嶋田さんのお手紙でした。光景が目の前に浮かび上がってきます。嶋田さんには、遊演体より「蓬莱学園黄金生徒証」をお送りします。

皆さんの投稿を、引き続きお待ちしています。

あてさき　〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP！メガドライブ編集部
「蓬莱学園入学案内」係

投稿作品が製品に採用された場合、著作権は㈱遊演体に帰属します。

近ごろの遊演体

蓬莱学園を生み出したネットゲーム。それは郵便を用いたRPG（の、ようなもの）。遊演体の現在の活動には、当然ネットゲームの運営も含まれる。現在は、現代日本で忍者が戦うという「夜桜忍法帖」が進行中である。

郵便で参加者とやりとりする以上、それを巡るトラブルは避けて通れない。今日も、事務所に電話のベルが鳴る。「届くはずの郵便が来ません」「違うのが届きました」「同じのが5通来たんですが」etc…。

不思議なことに事務所でバカ話をしているときに限って、それを遮るような電話が入る。最近では、忍者の陰謀ではとささやかれている。

★遊演体では蓬莱学園ファンクラブの会員を募集しています。このページをご覧になって興味がわいた方は「入会のご案内」をお送りします。62円切手を貼った返信用封筒を同封の上、〒228　神奈川県相模原市上鶴間3498　第2足立ビル4F㈱遊演体「蓬莱学園案内請求」係に申し込んでください。

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第8回

今年のおもちゃショーはしんどかったな。好きで入った"スパークスター着ぐるみ"だけど汗がだらだらで下着までビショビショなんだもん、まいったまいった。着替え持っていってよかったなあ。

今年のおもちゃショーは

先月開催された東京おもちゃショー'93年は楽しかったでしょ。おもしろかったでしょ。だって見た「シルフィールド」? すごかったな〜。気合いが入ってるよね。あたしほしいな(ゲームアーツさんくれないかな〜。オッといけない、こういうの職権乱用って言うのだね)。

今年のコナミブースはメガドライブのコーナーが新しく登場して賑やかでした。「ロケットナイトアドベンチャーズ」「バンパイアキラー」のフリープレイをたくさんの人たちが楽しんでくれたので大成功! バンパイアは開発10%だから途中で止まったりしてたのが残念だったな。隣にPCエンジン「悪魔城ドラキュラX」が展示してあってデキがよかった(遊べる部分が多かった)からMDユーザーがくやしがってた(申し訳ない、でも完成のあかつきには……)。

ロケットナイトはROMアップしたばかりのできたてホヤホヤでした。さすがに最終ステージまでいった人はいなかったな。もしエンディングまで行った人がいたらヒーローになってたよ。

あとスパークスターの着ぐるみが大ウケ。ソニックとも競演できたしウレシー! 私も広報担当者として土曜日の午前中に着ぐるみ着てブースのあたりから8号館のバンダイブースまで歩き回っていたのです。気づいた人いないだろーなたぶん。おかげさまで2kg痩せたわ。AMショーの時は見かけたらいっしょに写真とってあげるから声かけてちょうだい。

ソニックとご対面!

お待たせ

【コナミ移植チャート】第1回ランキング発表

さてさて、先々月に募集したコナミブランド移植希望ランキングの第1回目の発表をします。どうですか? 見てのとおり、非常にバラバラな意見です。「XEXEX」と「スナッチャー」がダントツ上位ですが、それ以下についてはあまり差はありません。「XEXEX」の移植が難しいことは先月のこのページにも掲載しましたが、この順位を見たら開発スタッフも心を動かされてしまうかもね。楽しみだ。へっへへ〜。

順位	タイトル	点数
1	XEXEX	21
2	スナッチャー	20
3	グラディウスシリーズ	8
4	ツインビーシリーズ	6
4	グラディウス2(MSX版)	6
5	メタルギア1、2(MSX版)	5
6	A-JAX	4
6	スペースマンボウ	4
7	イーアルカンフー	3
8	GIジョー	2
8	パロディウス(MSX版)	2

その他 トライゴン/サンダークロス/シンプソンズ/火の鳥/ライフフォース/エイリアン/クライムファイターズ/マダラ2/X-MEN/ワイワイワールド/愛戦士ニコル/エスケープキャズ/ガイアポリス/夢大陸アドベンチャーズ/悪魔城伝説/F1スピリッツ

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

●最近TAKERUで名作リクエストをやって再販しているのですが、コナミさんもスナッチャーなどを再販してほしい。

(愛媛県 沼田和徳君)

——コナミにはもう在庫がないから、直接TAKERUの店員さんに交渉してみたらどうかな?

●突然ですが「ゴルフィンググレイツ」の移植予定はないですか? ゲーセンで何気なくプレイして以来もう気が狂ったように遊ばせてもらいました。しかし人気がいまいちだったのか姿を消してしまいましたので。

(岐阜県 嶋田善之君)

——今のところありません。ゴルフ好きなんですね。実際グリーンに出たことはあるのかな? 私は打ちっぱなしだけです。

佐賀県・田中一郎RX君

愛知県・蔦谷宏治さん

秋田県・ハリネズミ/さん

おハガキのあてさき	〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱ BEEP!メガドライブ編集部「コナミのおへや○○コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)

NÔKONE PRESS

Vol.4 7月8日木曜日 1993年(平成5年)

企画・発行 株式会社コンパイル めーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5 OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力：BEEP! MEGADRIVE

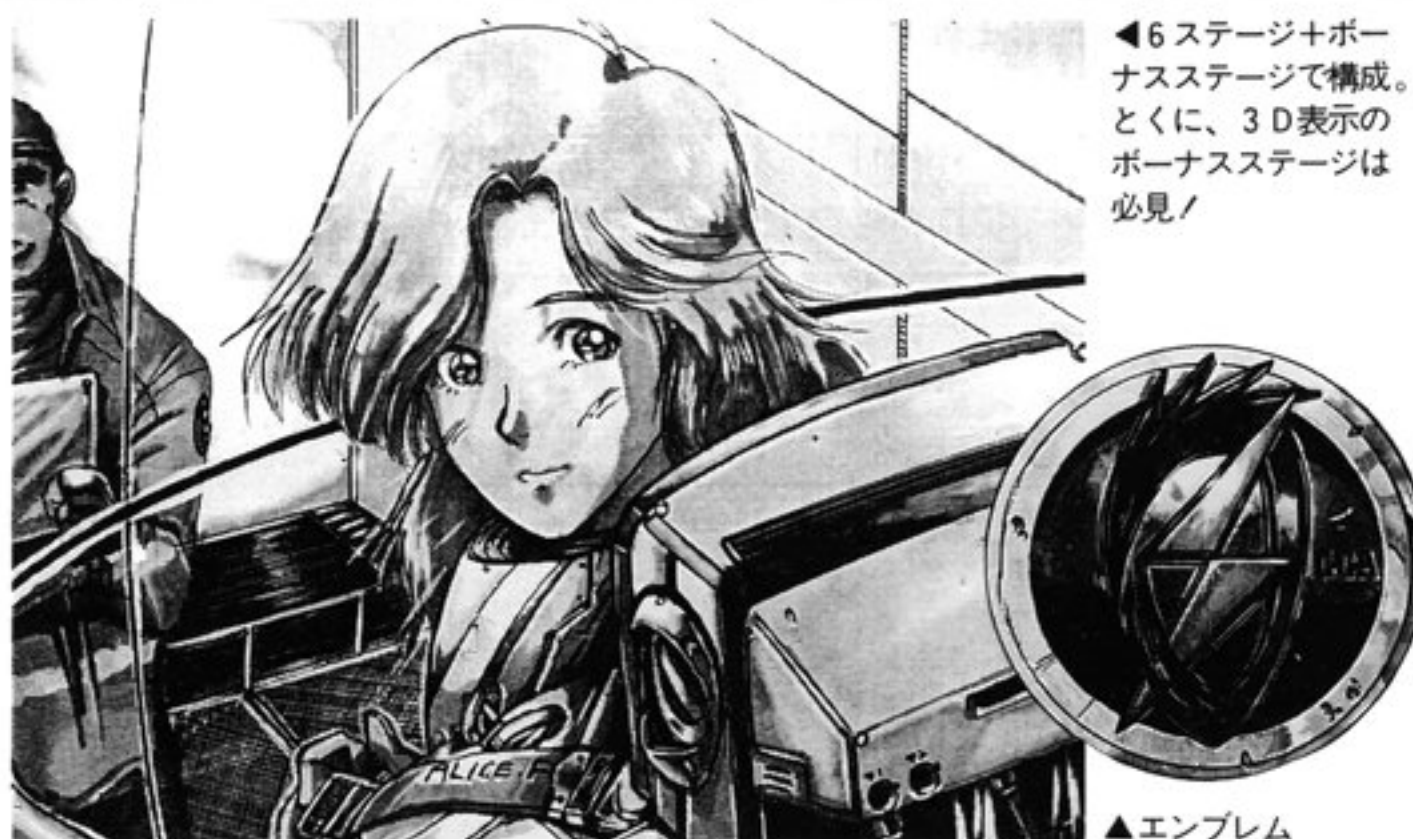
第00004号（月刊?）

のーコネ新聞

空はいいなぁ。ぼんやりするね。まっさおな空に透けるよーな雲。いーなー。昔はスチュワーデスとかNASAの局員になりたかった上人一速だが、せーぜーできるのがシューティングゲームのご紹介だっ。そーゆーわけで、さあみんな、(僕の笛の音を) 聞いてくれ。

バキィッ。

何かに殴られたよーな気がするが、某番組をつい最近見た上人はハマっているぞ。いや、そんなことが言いたくてここに来ているわけでは……。にや〜り。ふっ。

つーわけで、今GGアレスタIIが開発中。グラフィックの担当はスプリガンマークつーでお馴染みの小玉さんだ。今回の主人公アリス嬢は長年暖め続けたキャラだとか言ってたな。ゆーだけあって清楚可憐なびせうぜだ。これなら皆さんにもおススメさ♡　あたしゃー、好きだね。取説にはおいしいイラストも使われてるし、発売したら売り切れる前に買うんだぞぉー。GアレIの時みたいに品薄かもしんないからさ。今からこづかいを貯めにゃーねー。まー、デキはいいぞ。やりやすいもん。まだ完全にできてないから、ちょっと無責任な発言だがよー。

おっと。横からもう少しあおれのクレームが。ちっ。

◀6ステージ＋ボーナスステージで構成。とくに、3D表示のボーナスステージは必見！

▲エンブレム

GG ALESTE II

アリスは22才の宇宙軍中尉で、未知の敵の出現の際、テスト機の実戦投入を提案、志願、搭乗とゆーわけだ。おわり。**バキィッ。**

痛、痛 (泣)。キュー。「違うんだよな〜、もう少し詳しく知りたいんだよな〜」という君はコンパイルクラブに入っちゃおう！　ひょっとしたらもっと詳しく知ることができるかもしれない！　コンクラに入りたい人はコンパイルに聞いてくれ！　はっはっはー。無責任ですかぁ？　あたしってー。はっはー。あでゅー♡

グレートT島のグレートDAYS

なぞぷよ がGGプラスワンで登場！発売を記念し、問題募集キャンペーンを実施中

3月発売以来、人気独走中のGG版「ぷよぷよ」。特に、MD版にはない「なぞなぞぷよぷよ」モードがぷよ通 (俗称、ぷよらー、ぷよりすと) のハートを熱くしているようだ。中には、問題を作ってコンパイルまで送りつけてくるヤツもいる。ウ〜ン、いい傾向だ。

それはさておき、この「なぞなぞぷよぷよ」が、なんと「なぞぷよ」のタイトルで『GGプラスワン』にて、この7月23日登場する。つまり、GG本体と「なぞぷよ」が同梱セットになって、新たな問題の「なぞぷよ」が遊べるというわけだ。まだGGを持っていない人には、耳よりな話。すでにGGを持っている人は、プラスワンを買った人から、貸してもらうべし(ゴメン)。

「なぞぷよ」は、問題数全100問。それに自分で問題が作成できるエディター機能もついているぞ。友達同士で問題の出しっこができちゃうわけだね。

しかも、今回の発売を記念し、『なぞぷよ問題募集キャンペーン』を実施。優秀作品は、「なぞぷよ2 (仮称)」に採用され、さらに懸賞金が出るヨ〜ン (詳しくは、パッケージに入っている応募用紙参照)。

プラスワンセットだけについてくる「なぞぷよ」。これから買うならこっちがオススメ！

全国のぷよ通諸氏、「なぞぷよ」プラスワンを買って、ふるって応募されたし！

【のーコネ新聞へハガキを出せ！　いえ、出してください】(株) コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ (ハガキね) をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品(?)をあげるよん。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

昨年の倍近くのタイトル数が出展された東京おもちゃショーへ行ったかな? ハデな隠し玉は用意されていなかったようだけど、セガ陣営の勢いはしかと感じることができたはず。

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥篆斎

4月にはカプコンが参入したうえ、さらに近日中に新たな大物メーカーが参入するということですが、そうなると今年後半からのゲーム業界地図も混沌としてくるような気がします。ジャムおじさんはどう見ていますか？ (大阪府・山田隆弘)

国内市場挽回の姿勢が見え始めたが……

結論から言えば、確かに一時の最悪な状態を脱し、いろいろな意味でメガドライブ市場は活性化される方向に向かいつつあると思う。ここ2年間は、本当にやる気があるのかという感じでしかとらえられなかったセガの取り組み方も、この秋以降「V.R.」「シャイニング・フォースII」「ファンタシースターIV」など、ユーザーにアピールできる大作が続々と登場してくるし、流通市場における販売網の拡充・整備も積極的に進められており、いよいよ国内市場という失地の回復に向けて大きく動き始めたことが実感できる。

しかし、だからといってこれでセガが任天堂の牙城を切り崩し、国内においても互角に渡り合えるようになるかというと、当分は無理なんじゃないかなというのが僕の正直な感想なんだ。

それはなぜかと言えば、大きく分けて2つ考えられる。1つには、今の取り組み姿勢は、けっきょく任天堂が国内市場の独占状態を築き上げた方法とほとんど変わらない、いわば二番煎じ――模倣の域を脱していないからである。例えば、カプコンの「ストリートファイターIIダッシュ」やSNKの「餓狼伝説」といった流行りのアクションゲームをメガドラ市場に持ってきたり、国内市場において圧倒的優位を占めるRPGの大作を次々と投入しようとしているが、けっきょくこれはスーパーファミコンで出るゲームが、若干のタイムラグをもって楽しめるということ以外にインパクトはない。すなわち、しっかりとしたグラウンドデザインをもって、5年、10年先の国内市場に変化を与えていくような取り組みが感じられないんだ。

最近、インタラクティブ・ゲームというコンセプトを打ち出しているが、最先端の技術を駆使したゲームが子供達の身近なものとなるには時間とお金がかかるわけで、当分はセガが好きなユーザーの自己満足的ツールでしかないような気がする。僕が思うに、ゲームというのは、もっと感覚的、浪費的なものであり、しかもブームに引っ張られ、たえず刺激がないと低迷してしまうような存在で、技術による革新よりも惰性の文化であることを認識した、冷静な戦略が必要なのではないだろうか。

任天堂とは一味違った販売網の確立が必要

2つめは流通市場の再販体制の整備についてだが、そう簡単に失われた問屋筋の信頼関係を回復するのは難しいのではないかということである。今後の取り組みがけっきょく任天堂の初心会と類似するような同質的体制への移行であるならば、本腰を入れても最後のところは資本力の勝負になってしまい、価格競走に陥ってしまう可能性が高い。スーパーマーケットやコンビニなど、新しい流通の担い手を活用した販売網の再構築など、任天堂とは一味ちがった展開があってもいいように思う。

とは言っても、僕は長い目で見たメガドラ市場の将来は間違いなく明るいと見ている。「ぷよぷよ」のように、スーファミでは味わえず、しかも再販がかかってもコンスタントに売れるソフトが出てきてるからである。また、コナミの「ロケットナイト アドベンチャー」のように、キャラクター育成に本腰を入れるサードパーティーも登場している。要はこの正念場にセガが差別化、個性というキーワードをファミコンユーザーに与えることができるかどうかにかかっていると思う。

質問題募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキの方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。べつに難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきてくれ!
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP!メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで

セガの未来を担うソフト群

SILPHEED
Press Start Button
©1993 GAME ARTS

MEGA-CD拡販の切札「シルフィード」。

前作を超える大ヒットを期待したい「シャイニング・フォースII」。すでに定番の貫禄すら見えるが……。

セガらしさをもっともアピールできるRPG「ファンタシースターIV」。マークIII時代からの安定商品だ。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身　国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。最近凝ってるのが、ベッドルームバスケットボール。スポンジの小さなボールを使って、猫とバトルを展開中(?)。

くぎづけゲーム体験記

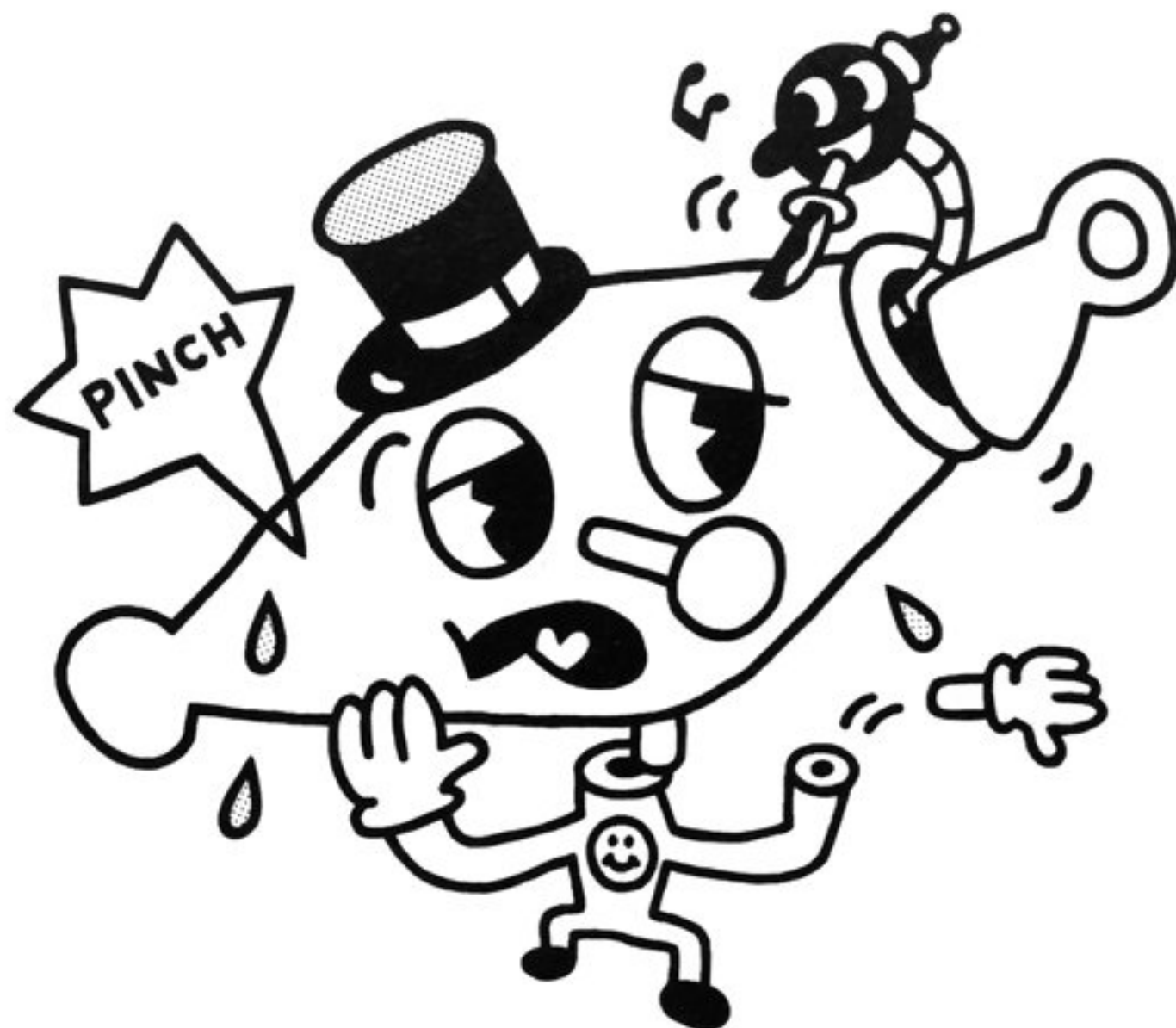
EX.14　17歳未満お断り！のゲームとは

PINCH

先日久しぶりにアメリカに出張した。もちろん仕事のために行ったからあまりテレビなど見ている時間はなかったが、たまたま全国向けのニュースで、面白い内容があった。セガ・オブ・アメリカ(SOA)が自社のゲーム、すなわちGENESISのソフトに対象年齢制限の表示をし、場合によっては子供への販売を禁止する、というのだ。どうやら最近発売された、とあるゲームが「暴力的すぎる」とか「性的に子供を刺激しすぎる」といった理由から、ゲームに夢中になる子供たちの親からクレームをつけられたのが背景にあるらしい。この等級分けは法的に強制力があるものではない。SOAが親たちに安心して子供にゲームを買い与えられるよう自主的に行うというのである。この決定に対して多くの評論家は「世界のゲーム業界に影響を及ぼすだろう」と述べていた。

アメリカでは1968年以来、国内で放映されるすべての映画を等級分けする〝レーティングシステム〟が採用されている。これはアメリカ映画協会が上映前に作品の内容や描写を吟味(ぎんみ)して等級分けする制度である。映画を「一般映画」「成人映画」「制限付き一般映画」の3段階に分ける日本の映倫(えいりん)と似ている。このシステムは何度か改訂(かいてい)されているが、現在では「G」「PG」「PG-13」「R」「NC-17」「X」の6段階の等級がある。

「G」はいわゆる「一般映画」で誰でも自由に映画館で見ることができる。この手の代表はやはり子供向けのアニメやディズニー映画などだ。「PG」は「大人の指導が必要な映画」で、子供は両親同伴(どうはん)でないと映画館に入れない。そして最近よく使われるようになったのが「PG-13」というレーティングである。これに指定された映画は暴力やセリフが激しすぎる傾向にあるので、13歳未満の子供は親が同伴していなければ見ることができない。次に「R」だが、これは暴力、セリフ、セックスシーンなどの描写が過激な映画で、17歳未満は親か成人が同伴でなければだめだ。Rの代表的な映画には「ハロウイーン」などのホラー映画や「エマニエル夫人」などのソフトポルノ映画がある。そして驚くなかれ、その暴力性からあの「ゴッドファーザー」もR指定なのだ。「NC-17」になると「17歳未満は一切入場できない映画」ということだが、これはあまり使われていないようだ。そして最後の「X」だが、これはいわゆる「アダルト映画」で、ストーリー性のないセックスシーンばかりの映画が代表されるが、時にはバイオレンスシーンばかりの映画もX指定にされる。

前置きが長くなってしまったが、今回のゲームソフト購入についての制限はこの映画のレーティングシステムに準拠(じゅんきょ)するようだ。ただしゲームの場合は3段階。前述したとおり強制力はなく、あくまでもガイドである。映画と同じく、ディズニーものとか、普通のスポーツゲーム、パズルゲームは、誰でも遊べる「GA」、暴力性が多少強く、女性キャラがビキニなどを着ていれば、13歳未満は保護者と遊ぶことが望ましいという「MA-13」と表示される。さらに暴力性が強すぎたり、登場する女性がセクシーすぎる場合、あるいはゲームのテーマ自体が子供に向いていないものは、17歳未満には不適当の「MA-17」が表示される。

実際この「MA-17」に指定されるゲームの数は限られるはずだ。とはいえこの「R」に相当するようなゲームが発売されるからこそ、こういった配慮がされることになったはず。その引き金となったゲームというのが「ナイトトラップ」というゲームだ。侵入者がランジェリー姿の女の子を襲うシーンや、血のしたたるシーンがかなり問題視されたのである。CD-ROMによる取り込み画像であったことも、映画同様の扱いを迫(せま)られた要因と言える。さらにバイオレンスシーンが目立つ「スプラッターハウス」や「ダブルドラゴン」なども「MA-17」として検討されているという。

こういった表示は、子供が起きている時間から平気でセックスシーンや暴力場面の映像をテレビで放映する日本の社会ではあまりピンとこないだろう。それにそんなシーンが入っていたところで、ゲーム自体が面白くなければ、大人でも子供でも遊ぶわけがないから、個人的にはそんなに問題にすることはないと思う。しかし以前編集部で「ナイトトラップ」を見せてもらったとき私は「よくこういうゲームを作ったもんだね」と言った覚えがある。なぜなら普通のアメリカ人は、下着姿の女性が映るシーンなど絶対子供に見せないからだ。というわけで当然こういった表示が考えられるだろうと予想していたから、今回のことも驚くことではなかったが、世界のゲーム業界がこれからどう変わるかというもう1つの楽しみができた気がする。

たかがバーチャル、やっぱりバーチャル!! 最終回

時代はバーチャル!

企画/構成 YUJI MORISAKI

もう噂じゃない! 再生YMOをどう聞く? どう見る?

散開以来、毎年のように聞かれていた再結成のウワサが、ついに実現したYMO。テクノポップという言葉を世界に広め、ゲームミュージックの楽しさを教えてくれたYMOのアルバムを再び聴けるなんてうれしい限り。多くの注目を集めたこのアルバム、もちろん音楽ファンなら買ったよね!

再生YMOは4月28日にシングル「ポケットが夢でいっぱい」を、そして5月26日には待望のニューアルバム「TECHNODON」をリリースした。

ファンとしてはどんな音楽を作ってくるのかと期待半分、不安半分で待っていたと思うが、やはりでき上がったものはテクノだったのでホッとしたことだろう。YMOらしい曲があれば、個人としての個性が強く出た曲もあり、全体的には落ちついて聴ける大人のテクノといった感じ。でも、「ライディーン」や「テクノポリス」のようなノリを期待していた人にとっては、ちょっとガッカリかもしれない。

でも、最近のデステクノ好きの人や昔のYMOを知らない人には、どう聴こえているかも興味のあるところ。君はどう感じただろうか?

なお「TECHNODON」のリミックスⅠはすでに発売中。7月14日にはリミックスⅡが発売される予定。こちらの方も楽しみだ。

TECHNODON

YMO

1. BE A SUPERMAN
2. NANGA DEF?
3. FLOATING AWAY
4. DOLPHINISITY
5. HI-TECH HIPPIES
6. I TRE MERLI
7. NOSTALGIA
8. SILENCE OF TIME
9. WATERFORD
10. O.K.
11. CHANCE
12. POCKETFUL OF RAINBOW

東芝EMI/発売中/TOCT-8010/¥3,000

TECHNODON聴きました~!

衛藤ヒロユキ
(テクノ感5のマンガ家)

思った通りの内容でした。トランス感の強い近頃流行りのテクノと言ってもいいけど、YMOはもともとそうだったのだ。ただ、時代の起爆剤としての強さはありません。僕の好みからいえば、たとえ下品でもロッテルダムのウゴウゴなテクノの方が好きです。しかし、そんなものを大人のYMOがやるはずもなく、やっぱりこれはこれで正解なのでしょう。

この曲が好き! NANGA DEF?

OLIX光治
(普通の人ライター)

まず気になったのは昔のYMOらしさがなくなっていること。それが悪いというのではなく、3人の個性が強烈すぎてYMOっぽさが目立たなくなったんだと思う。一番YMOらしい「BE A SUPERMAN」が個人的には好き。ハウスやらアンビエントやら、いろいろなジャンルの要素が加わっているあたり、テクノの柔軟性が表われているが、昔ほど一般ウケはしなさそう。

この曲が好き! BE A SUPERMAN

石渡PON太
(ジャンキーDTP男)

それぞれの曲に創った人の個性がハッキリと出ているところが印象に残ったが、そこが良くもあり悪くもありといった感じ。正直いって、新聞に再生の記事が載ってから発売までの間に、期待が膨らみすぎてしまったので、もう少し時間をおいて聴いてみると、また違った印象になるかもしれない。個人的には、もっと坂本色が出てるとよかったかなーなどと思う。

この曲が好き! HI-TECH HIPPIES

G1戸塚
(ネオいい人ライター)

バリバリのテクノは期待していなかった。あくまで「昔YMOのメンバーだったおじさん達のバンド」という。でも別にガッカリはしてない。博物館にある恐竜の骨の組み立て模型にかえってロマンを感じるように、元の形に復元されているだけでワクワクしてしまう。で、今回のアルバム。〝出すぎず引っ込みすぎず〟の細野節が健在で、ファンとしてはうれしい。

この曲が好き! DOLPHINICITY

[趣味のビデオ講座]

ボストンCLUB

1993年4月2日、横浜アリーナ。女子プロレス初のオールスター戦がついに実現した。会場に行った人は大きな興奮を味わえたわけだが、残念ながら会場に行けなかった人には、このビデオは待ちに待った1本と言えるだろう。

このビデオは当日行われた全試合をノーカットで収録。また、記者会見の映像も収録している。この興業は全試合が終了したのがなんと深夜0時すぎ。6時間以上のロング興業ということもあって、3本組という豪華パッケージになってしまったのだ。こりゃ凄い。

試合内容のほうだが、雑誌などの発言で話題となっていたW井上vsキューティー・尾崎、北斗vs神取、関西vs堀田など、いずれも目の離せない激しい試合が勢ぞろい。男子プロレスよりもえげつない攻撃も多く、エキサイトする反面、ちょっぴり〝大丈夫か?〟と心配もしてしまう。その点長与千種vsデビル雅美戦は、かなり激しい試合だったが安心して見ていられた。

それにしても、インタビューと試合の顔が他人のように変貌してしまうデビル雅美と井上貴子はなかなかの役者である。

ALL STAR DREAMSLAM 爆発

主な対戦カード
【デビル雅美vs長与千種】
【井上貴子・井上京子vsキューティー・尾崎】
【ダイナマイト関西vs堀田祐美子】
【北斗晶vs神取忍】
【山田・豊田vs工藤・コンバット】他

全日本女子プロレス創立25周年記念
夢のオールスター戦!! PART 1
ALL JAPAN WOMEN'S PRO WRESTLING OFFICIAL VIDEO SERIES NO.76
AJWV-149 HI-FI VHS

●全日本女子プロレス興業/AJWV-149(3本組)/¥20,000/発売中

最先端大好き人間御用達ページ!!　阿木二百

マルチメディア宣言!

第17回　注目の3Dポリゴングラフィックスと CD-ROMの関係

名前の一部に“3D”を持った3DOの例を挙げるまでもなく、ここんとこ業界では3次元グラフィックスがブームのようだ。見た目の派手さやプレイヤー受けの良さがその理由だろうか、特に多面体を利用したポリゴングラフィックスが注目されている。実はこのポリゴングラフィックス、CD-ROMとの相性が大変よろしいのであって、ここはひとつソフトを作る立場からのホンネを明かしてしまおう。

2タイプの3Dグラフィックス

ひと口に3次元グラフィックスといっても、大きく分けて2つのタイプがある。1つはリアルさを追求したもので、映画なんぞでおなじみのヤツ。光の反射や屈折(くっせつ)を物理法則に基(もと)づいてシミュレートするレイトレーシング(光線追跡法)で作成されていたりする。これがリアルなのは、物が目に見える理屈(りくつ)どおりのことを再現しているからで、陰になった部分は始めっから描かれることがない。

もう1つは描画(びょうが)スピードを重視したもので、「スターフォックス」や「バーチャレーシング」、それに「シルフィード」などがこれにあたる。単純な立体の組み合わせと面の濃淡だけでそれらしい雰囲気を出すポリゴンレンダリング(多角形描画)だ。

もちろん、ポリゴンだって面の濃淡は光源の位置との関係から計算されたものだから、それなりに正確。ある程度面の数を増やし、表面の質感をマッピングすれば、結構リアルにはなる。さらに、面と面の突き合わせで角ができている部分を滑(なめ)らかにすると(シェーディングと呼ぶ)、素人目にはレイトレとほとんど違わないイメージができたりする。

ちなみに、ポリゴングラフィックスで陰になった部分が隠れるのは、画面で奥に位置する物体から描いていき、あとで描かれる物体が後ろの物体を文字どおり隠してしまうからだ。これを裏画面でやっておいて表画面に転送すれば、重ね描きしている舞台裏が見えずにスムーズなアニメーションになるって寸法。今流行(はや)りの高速演算チップは、この処理を素早くやってくれるってワケ。

しかし、リアルにし過ぎると今のマシンパワーではスピードが期待できない。だから、リアルなヤツは開き直って、表示は紙芝居的であっても、1枚1枚の絵を徹底的に作り込むことが多い。逆に、ポリゴンベースのリアルタイムシューティングなどではポリゴンの数を少なくしてスピード感で補(おぎな)っているわけなのだ。

3DグラフィックスとCD-ROM

ところで、CD-ROMと3Dグラフィックスの関係だけど、まずリアルな絵を書き換えながらバンバン使うタイプは当然のことながら画像データが半端な量じゃなくなってしまう。だから大容量のCD-ROMはイイってわけ。以前にも紹介した「アイアインヘリックス」は、映画セット並みのクオリティのCGを動かしてバーチャルリアリティ的な雰囲気を出していた。まあ動画のサイズが小さいとは言えCD-ROMじゃなきゃ絶対にできなかったハズだけど、要はアニメと一緒だからこんなのは当り前の話で、意外でも何でもない。

そこで問題は、ポリゴンベースの3DグラフィックスとCD-ROMの関係なのだ。この説明には、インタラクティブ・ムービー・カンパニーというキャッチフレーズで登場したCYBERFLIX社のMac用新作ゲームの「LUNICUS」を引き合いに出そう。

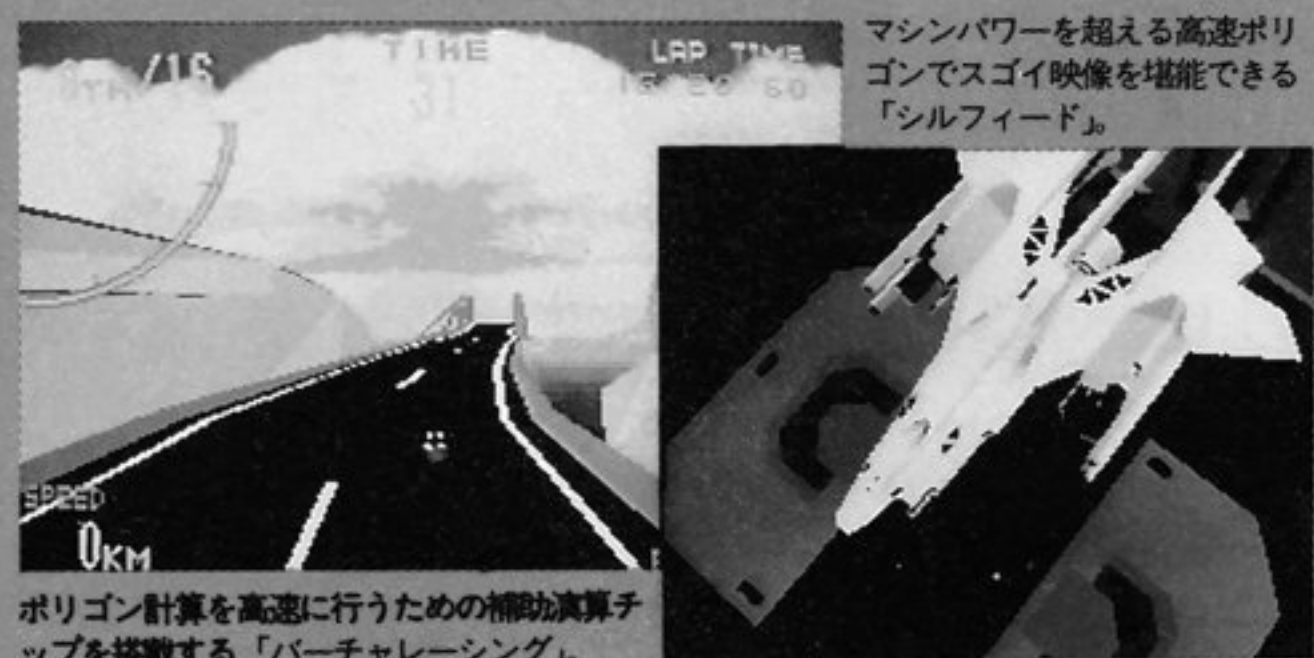
月面基地を舞台としたこのゲームは基地内や都市での戦闘シーンがすべてポリゴングラフィックスなのだ。もちろん専用のチップなどは載(の)せていない。にもかかわらずそれなりのポリゴン数に対してかなりのスピードが出ているのは、作者のビル・アップルトンが必死になって3Dルーチンをシェイプアップしたからと言われている。つまり効率のいい計算をしているのだ。ともかく、右へ左へと小気味よく曲がって行くし、戦闘シーンも全部3D(人と話すときだけ普通の絵になるのが、ちょっと残念)。場面転換がなかなか早くて気持ちいい。

そう、それだ! CD-ROMの欠点はメモリへのデータのロードが遅いことなのだが、画面データをポリゴンで持てば、少ないデータで1回1回の場面展開ができるから待ち時間が少なくてすむのである。つまり、一見、データ量が少なければ、わざわざCD-ROMを使う必要はないように思いがちだが、この場合には両者の利点と欠点がうまく結びつくというわけ。

これからは生産の容易(ようい)さやコストの点でCD-ROMを採用するメーカーが増えると思うけど、Macや3DO以外でもそんな理由でポリゴングラフィックス利用のアクションゲームが増えるのではないかと予想する阿木二百なのであった。

マッキントッシュのCD-ROMソフトとして海外で発売されている「LUNICUS」(ルニカス)。宇宙からの侵略者によって支配された地球を、唯一魔の手を逃れた月面基地LUNICUSが解放するというストーリー。

マシンパワーを超える高速ポリゴンでスゴイ映像を堪能できる「シルフィード」。

ポリゴン計算を高速に行うための補助演算チップを搭載する「バーチャレーシング」。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

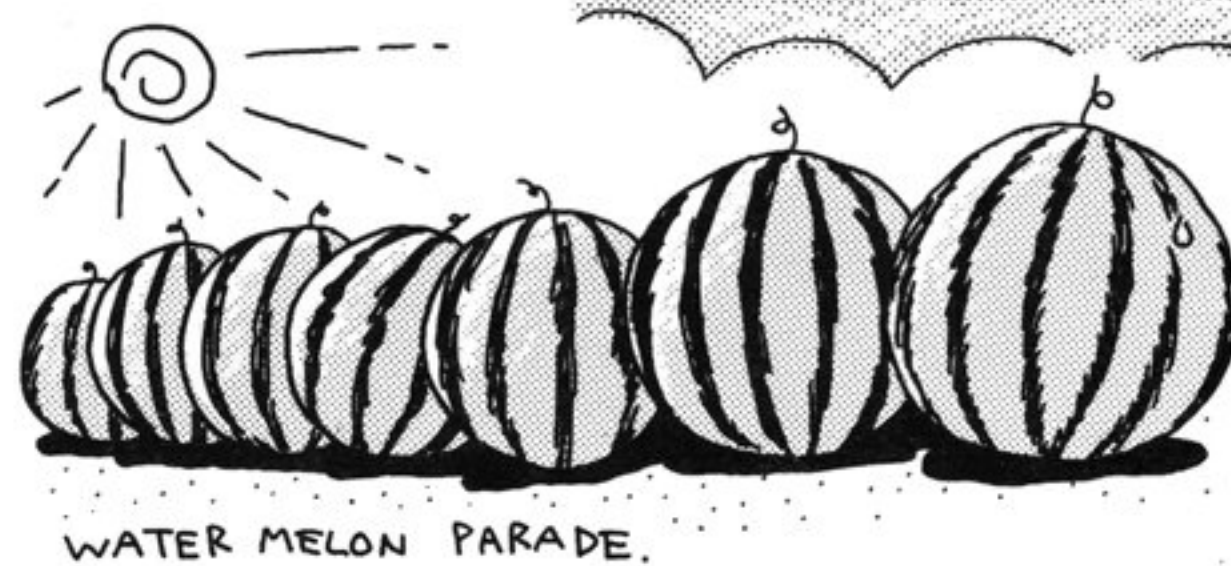
メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応
7月発売予定のソフト							
ザ・スーパー忍Ⅱ	23日	6,800円	セガ	ACT	8M		
ロード・ラッシュⅡ	23日	8,900円	EAビクター	RAC	8M	PASS	
エコー・ザ・ドルフィン	30日	6,800円	セガ	ACT&ADV	8M	PASS	
騎士伝説	30日	9,800円	講談社総研	SLG	10M	○	
NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	30日	8,900円	EAビクター	SPT	8M	PASS	
8月発売予定のソフト							
ロケットナイト アドベンチャーズ	6日	7,800円	コナミ	ACT	8M		
ウィザード・オブ・イモータル	10日	9,800円	EAビクター	ACT	16M	PASS	
マーブルマッドネス	13日	6,800円	テンゲン	ACT	4M		マウス
キリング・ゲーム・ショー	20日	8,900円	EAビクター	ACT	4M		
ああ播磨灘	27日	7,800円	セガ	SPT	16M		
★ジュラシック・パーク	27日	6,800円	セガ	ACT	8M		
9月発売予定のソフト							
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	10日	8,900円	EAビクター	ACT	8M	PASS	
ガントレット	17日	7,800円	テンゲン	A・RPG	8M		タップ
ジョーダンVSバード ONE on ONE	24日	8,900円	EAビクター	SPT	4M		
タイムドミネーター	下旬	未定	ビック東海	ACT	8M		
WONDER LIBRARY	下旬	9,900円	日本ビクター	ETC			
信長の野望・全国版	未定	8,800円	光栄	SLG	4M	○	マウス
マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	未定	6,800円	セガ	ACT	8M	PASS	
MiG-29	未定	未定	テンゲン	SHT	8M		6B
ガンスター ヒーローズ	未定	6,800円	セガ	ACT	8M		
☆ストリートファイターⅡダッシュプラス	未定	未定	カプコン	ACT	24M		6B
10月発売予定のソフト							
☆スペースファンキーB.O.B.	15日	未定	EAビクター	ACT	8M	PASS	
★ジャングルストライク	22日	未定	EAビクター	SHT	16M		
COOL SPOT	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
レースドライビン	未定	未定	テンゲン	RAC	未定		
コラムスⅢ	未定	6,800円	セガ	PUZ	4M		タップ
魔天の創滅	未定	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
シャイニング・フォースⅡ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
パーティークイズMEGA Q	未定	6,800円	セガ	QIZ	8M		タップ
モンスターワールドⅣ(仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
ペブルビーチの波涛	未定	未定	セガ	SPT	12M	○	
★キング・オブ・ザ・モンスターズ	未定	8,800円	セガ	ACT	8M		
11月発売予定のソフト							
アリズ・ボクシング	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	SPT	8M	PASS	
バトルマニア大吟醸	未定	未定	ビック東海	SHT	8M		6B
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
★ジェネラル・カオス(仮)	未定	未定	EAビクター	ACT	8M		
★テクノ・クラッシュ(仮)	未定	未定	EAビクター	ACT	8M		
パノラマコットン	今秋	未定	サクセス	SHT	8M		
ロードライアット	今秋	未定	テンゲン	RAC	未定		
12月以降発売予定のソフト							
ファンタシースターⅣ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
★ポピュラスⅡ	未定	未定	ヴァージンゲーム	SLG	8M	PASS	
★NORMY(仮)	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ブギウギボーリング	年末	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
発売日未定のソフト							
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
ブラスターマスター(仮)	未定	6,800円	サンソフト	ACT	8M		
雀皇登龍門	未定	6,800円	セガ	TAB	8M	○	マウス
メタルファング	未定	6,800円	ビクターエンタテイメント	RAC	4M		
★エアロ・ザ・アクロバット(仮)	未定	未定	サンソフト	ACT	8M		
シャイニング・ローグ(仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	未定		
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッドフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
V.R.(バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M	○	6B
ベアナックルⅢ	未定	未定	セガ	ACT	未定		
マルチ野球(仮)	未定	未定	セガ	SPT	未定		タップ
バンパイア キラー	未定	未定	コナミ	ACT	8M		
デビルバスター(仮)	未定	未定	シムス	ACT	8M		6B
ダイナブラザーズ2	未定	未定	CRI	SLG	16M	PASS	
デビスカップ	未定	未定	テンゲン	SPT	未定		6B
洗脳ゲームTEKI・PAKI(テキパキ)	未定	未定	東亜プラン	PUZ	2M		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応
7月発売予定のソフト					
ダイナミックカントリークラブ	16日	7,800円	セガ	SPT	タップ
聖魔伝説3×3EYES	23日	8,800円	セガ	RPG	
アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	23日	8,800円	ウルフ・チーム	RPG	
サイボーグ009	30日	7,800円	RIOT	ACT	
バリアーム	30日	7,500円	ヒューマン	SHT	
モンキー・アイランド	30日	8,800円	ビクターエンタテイメント	ADV	
シルフィード	30日	8,800円	ゲームアーツ	SHT	
8月発売予定のソフト					
江川卓のスーパーリーグCD	6日	7,800円	セガ	SPT	タップ
慶応遊撃隊	6日	7,400円	ビクターエンタテイメント	SHT	
雀豪ワールドカップ	27日	8,200円	ビクターエンタテイメント	TAB	
9月発売予定のソフト					
アルシャーク	未定	8,800円	サンドストーム(ポリドール)	RPG	
サンダーホーク	未定	未定	ビクターエンタテイメント	SHT	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	未定	11,800円	光栄	SLG	
ウイニングポスト	未定	12,800円	光栄	SLG	
F1サーカスCD	未定	8,800円	日本物産	RAC	
笑ゥせぇるすまん	未定	7,800円	セガ	ADV	マウス
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	未定	未定	セガ	ACT	
10月発売予定のソフト					
アルスラーン戦記	未定	7,800円	セガ	SLG	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	未定	5,800円	ポニーキャニオン	RPG	
リーサルエンフォーサーズ	未定	未定	コナミ	SHT	
11月発売予定のソフト					
戦国伝承	下旬	未定	サミー工業	ACT	
DUNE	予定	7,800円	ヴァージンゲーム	RPG	
ぽっぷるメイル	今秋	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
12月発売予定のソフト					
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
発売日未定のソフト					
夢見館の物語	未定	未定	セガ	ADV	
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ	SLG	
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ	SLG	
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ	RPG	
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG	
AX101(仮)	未定	未定	セガ	SHT	
ナイトトラップ	未定	7,800円	セガ	ADV	
Vay～流星の鎧～	未定	7,800円	シムス	RPG	
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
蓬莱(ほうらい)学園	未定	未定	セガ	RPG	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
真・女神転生	未定	未定	シムス	RPG	6B・マウス
マイト アンド マジックⅢ	未定	未定	CRI	RPG	
ノスタルジアⅡ	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト	VCS	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテイメント	RPG	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	未定	ビクターエンタテイメント	RPG	
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテイメント	RPG	
BATTLE FANTASY(仮)	未定	未定	マイクロネット	ACT	
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット	SLG	

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/ETC:その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応
7月発売予定のソフト							
ベアナックルⅡ	23日	3,800円	セガ	ACT	4M		通信2P
ジュラシック・パーク	30日	3,800円	セガ	ACT	4M		
9月発売予定のソフト							
GGアレスタ2	未定	3,800円	セガ	SHT	2M		
10月発売予定のソフト							
妖怪伝ひすい丸ー梵天の剣ー	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
フェイスボール2000	下旬	未定	リバーヒルソフト	SHT	2M		通信2P
発売日未定のソフト							
ソニック＆テイルス	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
対戦麻雀・好牌Ⅱ	未定	3,800円	セガ	TAB	4M		
ドナルドダック2（仮）	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
魔導物語Ⅰ 3つの魔導球	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
スクラッチゴルフ（仮）	未定	未定	シムス	SPT	2M		通信2P
バトルトード	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ALADDIN	未定	未定	セガ	ACT	未定		
TEAM WILLIAMS（仮）	未定	未定	セガ	RAC	未定		
★ RIDDICK BOWE BOXING（仮）	未定	未定	マイクロネット	SPT	未定		通信2P

WATER MELON PARADE.

BEメガ編集部 チェーック!!

今月から場所がちょっと変わったBEメガチェーックだが、まずは、「ターミネーター」などセガ関係の海外タイトル及び、GGのタイトルがごっそり姿を消しているのがわかるかな。これらは販売戦略上の問題によるらしいけど、期待してた人にはちょっと残念だね。でも、GGなんかには今後ちょっとしたビッグタイトルが動いているようだから、ユーザーの人は期待していいぞ。ちなみにシムスの「狼兵」「ポリゴナルゴルフ」も残念ながら姿を消すことになったが、一方で、最近音沙汰のなかった「ラングリッサー2」が堂々開発を再開したとの情報も入ってきてるぞ。発売は来年の夏前くらいだから、秋くらいからは本格的に紹介ができそうだ。「ストⅡ」は来月こそ新情報が出る？

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

みなさんにずーっと応援し続けていただいていた「3×3EYES」がついに発売／
遅れて本当に悪かったけど、時間をかけて改良した結果をぜひキミの目で確かめてほしい。MEGA-CDをセットして、この夏はパイちゃんと一緒に大冒険だ!!「忍II」も忘れるなヨ!!

カプコン

さあ、いよいよ発売月と容量が決定し、タイトルもおしゃれになって、ズンドコとやってきた!! その名も「ストリートファイターIIダッシュプラス」／
9月発売予定の24メガだァっ!! 何がプラスなのか？ 詳細が決まりしだい知らせるから、待ってて頂戴／

ゲームアーツ

るんるん♡MEGA-CD用「シルフィード」は、本当に良くできてるなー。「シルフィード」欲しさにMEGA-CD本体を買うことにしちゃったみなさん、お金を使わせちゃってゴメンネ。でも、ソンはさせません。思いっきり夢中になってプレイしてください。7月30日発売です。

光栄

みなさんは、三國志の武将の中で、誰がいちばん好きですか？ もうおなじみのシリーズ、CDドラマ三國志の新作では、希代の豪傑・関羽と非運の勇将・周瑜を取り上げています。一流の声優さんたちが演じる彼らの劇的な人生は、感動が満ちあふれています／

ウルフ・チーム

みんなは気がついていると思うんけど、RIOTとウルフ・チームは同一会社です。組織が変わり、これからこのコーナーは日本テレネットとしてやっていくので、こももはこれでさようならです。最後に一言。「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」みんな遊んでね。（こもも）

ヴァージンゲーム

ソフトメーカー伝言板に初登場のヴァージンゲームです。メガドライブの第1弾「COOL SPOT」は夏に発売の予定でしたが、少々発売日が延びました。ごめんなさい。でも、主人公スポットのユニークな動きも楽しいゲームですから、期待してくださいね。（カサ）

サンソフト

久々の新作「ブラスターマスター（仮）」は、ファミコンソフトの往年の名作「超惑星戦記メタファイト」がベースになっているんだ。はっきりいってメジャーなソフトじゃなかったけど、おもちゃショーで気づいてくれた人が多かったのは感激／隠れファンも多いんですね。（山本）

CRI

どうも。みんな、夏休みの計画はもう立てたかな？ この号が出る頃には「マイト・アンド・マジックIII」の開発がいよいよ大詰めを迎えている、はずです。みんなに面白いゲームを楽しんでもらおうと考えたら、暑さなんか全然平気です。「DB2」も制作快調／（RON）

ナムコ

たいへんお待せしております「ローリングサンダー3」ですが、まだ今のところ発売日、価格とも未定です。前作同様、そのワイルドな香りはそのままに、今回は大容量16Mbitを使用しています。どうぞ、ご期待ください。（ぱいん）

ビック東海

「ドミネ～タ～」が「どうも出ねえだ～」、「マニやん」が「マニやんわないぞ」……ギャグも不調なたかやんを許せ／
プログラミングに不自由はないが、いかんせんカラダが不自由だ。ゲーム屋に「ポテチ」「サンダル」「救急車(!?)」は必需品だぞ。私はポテチは嫌いだが。

ヒューマン

みなさんこんにちは。おもちゃショーで「バリアーム」を見てもらえましたか。7月30日には、発売されます。よろしくね。さて、お知らせ。ヒューマンのイベントが8月1日にあります。詳しくは情報コーナー（P.33）を見てみんなで遊びに来てね。待ってるぞ!!

ビクター エンタテインメント

6月6日（日）、幕張メッセの東京おもちゃショー最終日、「慶応遊撃隊」の菅野美穂ちゃんが、セガ・ブースに駆けつけてくれました。いや可愛いのなんの。しかし普段の声も、「慶応遊撃隊」の蘭未ちゃんの声と同じなのには、ちょっと感動（アタリマエ）。

リバーヒルソフト

ついに来ました／ GG版「フェイスボール2000」。3D処理の迷路の中を撃って走って逃げ回る、ハイテクでサイバーな鬼ゴッコなのだ／ もちろん、通信対戦もOK。スルスル動く3D画面と何やらあやしげなニコニコキャラ達が、この秋（たぶん）流行るのだ／

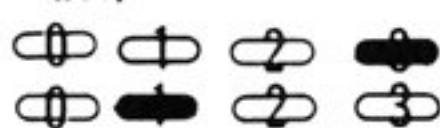
RIOT

「Aランクサンダー 誕生編」をプレイしてくれたか？ オープニングからいきなり子門さんのイカス歌が流れてビックリしたでしょう／ さて、いよいよ「サイボーク009」が発売されるぞ／ 009の〝加速装置〟を使う時、ちゃんとしゃべってくれちゃうんだぜ／（BOW）

【メーカー伝言板募集中／】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ／というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例1）
年齢12歳の場合
（例2）
MDソフトの所有本数は？
（31本の場合）

1 性別　①男性　②女性

※**2** 年齢

3 学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬公務員　⑭自由業　⑮アルバイト　⑯主婦　⑰無職　⑱その他

※**4** MDソフトの所有本数は？

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）
①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨電撃スーパーファミコン　⑩月刊PCエンジン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬その他

6 本誌で面白かった記事を5つまで下からあげてください。
7 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④THE SCENE OF J LEAGUE
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥BEメガCM探偵団
⑦BE MEGA AM NETWORK
⑧NEWS & INFORMATION
⑨特報 夢見館の物語、AX101、ナイトトラップ
⑩ストIIダッシュプラス通信
⑪新作スクランブル
⑫ザ・スーパー忍II SPECIAL
⑬コラムスIII
⑭ファンタシースターIV
⑮ロケットナイトアドベンチャーズ
⑯騎士伝説
⑰ぴーぷるランド
⑱ソニック通信
⑲TREASURE FACTORY
⑳サードパーティーやりたい放題
㉑セガ・ファルコム通信
㉒蓬萊学園入学案内
㉓コナミのおへや
㉔の一コネ新聞
㉕亀の甲より年の功
㉖くぎづけ！ ゲーム体験記
㉗時代はバーチャル
㉘マルチメディア宣言
㉙スケジュール＆伝言板
㉚ガンスター ヒーローズ
㉛マクドナルド
㉜エコー・ザ・ドルフィン
㉝ロードラッシュ2
㉞ガントレット
㉟マーブルマッドネス
㊱実録!! 麻雀大会
㊲シャイニング・フォースII&外伝II
㊳シルフィード
㊴特集 It's SHOW TIME
㊵江川卓のスーパーリーグCD
㊶ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊷慶応遊撃隊
㊸モンキーアイランド
㊹ダイナミックカントリーゴルフ
㊺サイボーグ009
㊻マイト＆マジックIII
㊼いしいひさいちの大政界
㊽アルシャーク
㊾アークスI・II・III
㊿バリアーム
51 ぽっぷるメイル
52 BEEP！ GAMEGEAR
53 サンダーバーズ ARE GO！ GO！
54 BEメガ裏技リーグ
55 Oh！ NEOGEO
56 とじこみ付録SPECIAL 3×3EYES

8 生産コストや流通コストをふまえたうえで、ゲームソフト（メガドライブ）の定価はいくらぐらいが適当だと思いますか（1つだけ）。
①3,000円未満
②3,000円以上～4,500円未満
③4,500円以上～6,000円未満
④6,000円以上～7,500円未満
⑤7,500円以上～9,000円未満
⑥9,000円以上～10,500円未満
⑦10,500円以上～12,000円未満
⑧12,000円以上～15,000円未満
⑨15,000円以上
⑩いくらでもかまわない

9 あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。
①メガドライブ　②MEGA-CD　③メガドライブ2　④MEGA-CD2　⑤TERADRIVE　⑥WONDERMEGA　⑦WONDER MEGA RG-M2　⑧ゲームギア　⑨ファミコン　⑩スーパーファミコン　⑪ゲームボーイ　⑫PCエンジン　⑬PCエンジンDUO、DUO-R　⑭FM TOWNS マーティー　⑮NEO GEO　⑯その他

10 これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①アリズ・ボクシング
②ああ播磨灘
③アイ・オブ・ザ・ビホルダー
④アフター ハルマゲドン
⑤アルシャーク
⑥アルスラーン戦記
⑦蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
⑧いしいひさいちの大政界
⑨イース・マスクオブザサン
⑩ウイニングポスト
⑪ウイング・コマンダー
⑫AX101（仮）
⑬FIサーカスCD
⑭エアロ・ザ・アクロバット
⑮エイリアン3
⑯ガントレット
⑰キリング・ゲーム・ショー
⑱キング・オブ・ザ・モンスターズ
⑲COOL SPOT
⑳コラムスIII
㉑サージングオーラ
㉒サンダーホーク
㉓シスターソニック
㉔シャイニング・フォースII
㉕シャイニング・ローグ（仮）
㉖シャドウラン
㉗真・女神転生
㉘ジョー・モンタナ フットボール
㉙雀皇登龍門
㉚雀豪ワールドカップ
㉛スーパーブランディッシュ
㉜スーパー大戦略3（仮）
㉝ストリートファイターIIダッシュプラス
㉞戦国伝承
㉟ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊱ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㊲シルフィード
㊳ガンスターヒーローズ
㊴タイムドミネーター
㊵ダークウィザード
㊶ダイナブラザーズ2
㊷ダンジョンマスター2
㊸大封神伝
㊹沈黙の艦隊
㊺DUNE
㊻デビスカップ
㊼電忍アレスタ2（仮）
㊽ナイトトラップ
㊾ノスタルジアII
㊿信長の野望・全国版
51 ハイパーロードモナーク
52 ハイブリットフロント
53 ハイムドール
54 バトルマニア大吟醸
55 パーティークイズ MEGA Q
56 BATTLE FANTASY（仮）
57 Vay～流星の鎧～
58 バーニングフィスト
59 バンパイア キラー
60 パノラマコットン
61 パワードリフト
62 B.O.B（仮）
63 ブラスターマスター
64 ファンタシースターIV
65 V.R.（バーチャレーシング）
66 ペブルビーチの波濤
67 ベアナックルIII
68 ポピュラスII
69 蓬萊（ほうらい）学園
70 ぽっぷるメイル
71 ポップンランド
72 マーブルマッドネス
73 マイト アンド マジックIII
74 マクドナルド
75 MUTANT LEAGUE FOOTBALL
76 MiG-29
77 マルチ野球（仮）
78 夢幻の如く
79 メタルファング
80 メリーゴーランド
81 モンスターワールドIV（仮）
82 夢見館の物語
83 幽☆遊☆白書外伝
84 ラングリッサー2
85 リーサルエンフォーサーズ
86 レースドライビン
87 ロードス島戦記
88 ローリングサンダー3
89 WONDER LIBRARY
90 笑ゥせえるすまん

6月号プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
京都府・篠崎正裕、熊本県・久保田行、長野県・小林雅人
埼玉県・坂口敏明、北海道・小野輝明、
山形県・神田誠二、広島県・谷口泰之、東京都・水谷秀幸
愛知県・三塚清司、和歌山県・松本俊樹
大阪府・森田克則、宮城県・川端裕子、鹿児島県・大内洋志
千葉県・中尾寛、・新潟県・村松敬一
栃木県・市川邦明、千葉県・若林純一、兵庫県・石崎勝吾
岡山県・中野正法、秋田県・萩原聡
佐賀県・杉田匡伸、大分県・長井晴久、滋賀県・大木春人
埼玉県・日向文彦、東京都・坪井佳久
群馬県・一場伸弥、静岡県・和久田真浩、福岡県・小畑栄三
兵庫県・松岡捻夫、栃木県・山崎幹記

②お好みゲームギアソフト（5名）
愛知県・中村はるみ、香川県・松下洋一、長崎県・中野大介
神奈川県・小山利行、群馬県・赤井卓也

③ファイティングパッド6B（10名）
神奈川県・舘岡浩志、千葉県・荒木孝夫、兵庫県・高橋清和
兵庫県・柴崎克行、新潟県・渡邊奈穂
大阪府・酒井裕志、岩手県・中川久伸、新潟県・大屋健一
東京都・笹木順、山梨県・寺田和昭

④竹本泉&ゆみみ声優陣サイン色紙（5名）
群馬県・今井亨、群馬県・関口宏幸、東京都・石橋公美子
群馬県・新井勇、北海道・依田博司

⑤「SWITCH」店頭用ポスター（3名）
静岡県・望月達也、東京都・南宏隆、熊本県・西本祐司

⑥「餓狼伝説」特製テレカ（3名）
岐阜県・吉村圭介、大分県・石田文昭、神奈川県・大崎雄一

O ME DE TOU

BE-MEGA HOTMENU PART2

P93………… NBAプレイオフ
P94…… ガンスターヒーローズ
P97……………… マクドナルド
P98…… エコー・ザ・ドルフィン
P100………… ロードラッシュ2
P101………………ガントレット
P102……… マーブルマッドネス

BEメガホットメニュー

NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ

ブルズ2連覇の軌跡を再現しよう！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●EAビクター
●7月30日発売
●8,900円
●SPT
●8M

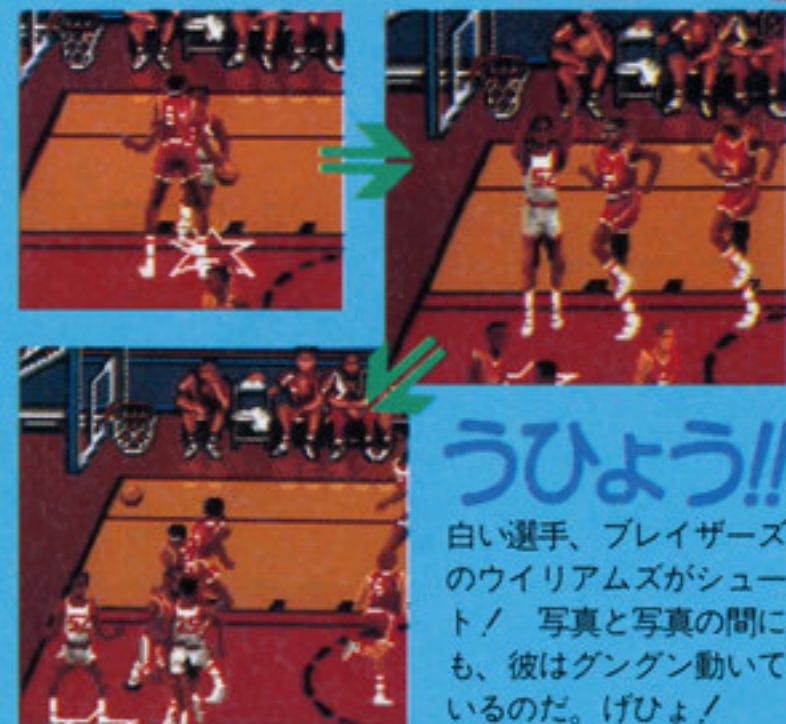
NBAの興奮を体験するにはもってこい！

今年も盛り上がったけど、去年のＮＢＡの決勝戦、シカゴ・ブルズとポートランド・トレイルブレイザーズの闘いはすごかったよね。しかし、それがゲームになって登場しちゃうんだから、いい世の中になったものだ。ゲームは、全米プロバスケットボール協会（ＮＢＡ）の公認で、東地区８、西地区８の全16チームを自由に選択してプレイができる。しかも、それに加えて東西のオールスターチームや、好きな選手を自由に選んでいけるカスタムチームなど、合計20チームで遊ぶことができるのだ。試合は、サイドビューのコートで展開され、その中をリアルな動きの選手達が飛び跳ねるぞ。もちろん、24秒ルールや３ポイントシュートなど、まさに本物。選手達のダイナミックシュートの動きを連続で見てくれ。操作もおなじみだ。

去年の決勝戦はこのメンバーで争った。君の手であの試合が再現できるのだ！　えっ、見てない？　じゃあ、来年は必ず衛星放送で見ること！

うお〜っ!!

ブルズのジョーダンが、おなじみのポーズでシュート！　やっぱかっちょいいわこの人。いやいやジョーダンでなくてさ。

見てちょ、このスーパープレイを！

うひょう!!

白い選手、ブレイザーズのウイリアムズがシュート！　写真と写真の間にも、彼はグングン動いているのだ。げひょ！

ひゅ〜!!

ジョーダン、またもやシュート！　サルみたいにぶらさがっちゃって、一体何点入れるんだこの人は。たまんねーっすよ。

審判も忘れズニー

ＮＢＡのルールをわかっていなくても、大丈夫。審判さんがにこやかな顔で裁いてくれるぞ。こんないい審判さんなら、乱闘もないだろう。あまりラフな試合だと、逆に不利だ！

メーカーさんからひとこと

さて、今年のＮＢＡプレイオフは、見事ブルズの３連覇となりましたが、その興奮が冷めないうちに、去年のＮＢＡプレイオフ、ブルズとトレイルブレイザーズの戦いをゲームで遊ぶ……なんてのはいかがでしょうか。流行モノてことで、買うなら今が旬ですよお客さん。

ガンスター ヒーローズ

誰が何と言おうと9月の目玉商品はコレです

完成度ゲージ 90％ 2人同時プレイあり

- セガ
- 9月発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M

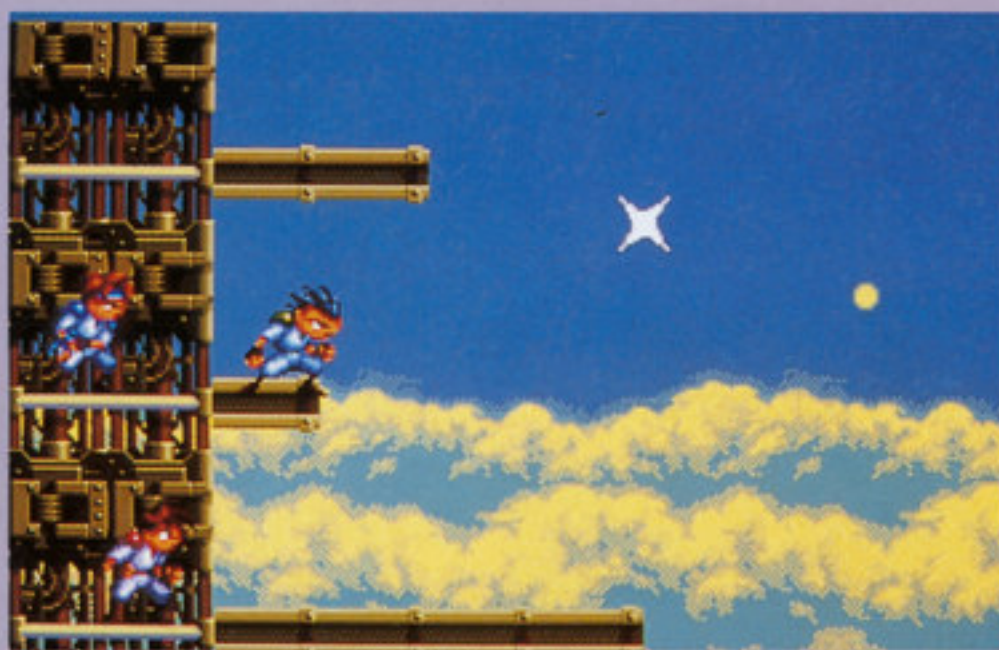
GUNSTAR HEROES

謎に包まれていた設定を公開！かつてはグリーンも味方だった？！

いまやユーザーのみならず、業界中でも注目の的となっているトレジャーのアクション巨編「ガンスター ヒーローズ」が、もうすぐ完成だ！ 高度な技術力によるリアルな多関節キャラクター、色彩センスがベリグーなグラフィック、際立つ世界観と登場人物、重厚なサウンドなど、このゲームの魅力を語ればきりがない。しかし、何より重要な「ゲームとしての純粋な楽しさ」が優れていることも特筆すべき点だろう。もし、9月のソフト発売ラッシュの中でどれを買おうか悩んでいたら、迷わずこれを選ぼう！ さて、今回はまず「ガンスター」のストーリー設定が明らかになったので、新着のデモ画面といっしょに紹介していくぞ。明らかになる新事実を前にするとドキドキしるねー。

ガンスターズ4人と邪神との闘争！その結末は……

「奴を止めなければ！」

遥か昔のこと、月からやって来た邪神ゴールデンシルバーは、地球破壊を開始した……。

「あの光は!? しまった！遅かったか！」

ブルー、レッド、グリーン（イエローの兄）らガンスターズは、ゴールデンシルバーを追った。しかし、時はすでに遅く、破壊は始まっていた。

「地球が……たった1人の力で……」

この闘争の行方がどうなったのか知る者はもういない。だが伝説によると、ガンスターズたちの活躍によって邪神は月に封印されたという……。

時は流れ、邪神の封印を解かんとする者が現れた！

帝王グレイ

「封印を解く石を集めよ」

あの闘争から数えきれぬほどの年月が過ぎた頃、帝国の帝王グレイは、邪神の封印を解くための石を探索していた。そして4つの石をすべて発掘したのである！

GI オレンジ

帝国軍は、ゴールデンシルバーを覚醒させることによって、選ばれた者のみが理想郷に導かれるという、歪められた伝説を信じて行軍を開始。その一方では、ブラウン博士がタイムカプセルに眠るガンスターズを発見していた。

「新世界の創造主を呼び覚ませ！」

Dr.ブラウン

「博士、こんな物が掘り出されました」

博士は、ガンスターズを覚醒させ、帝国の間違った野望を阻止することを決意した。しかし、別の場所で発掘されたグリーンは、帝国に洗脳されてしまったのである……。

STAGE 4 PART2 アイデアギッチリのスゴロク面 今回はさらに6種類を大公開

このゲームでいちばん目立つステージ4のスゴロク面を、読者諸氏の熱い要望にお答えして、先月に引き続き紹介しちゃおう。

全14種類もの仕掛け＆中ボスの中から今回お見せするのは、開発者もお気に入りのカレーライスや、スゴロク要塞を作ったブラックの愛機などなど。どれも凝ったギミックで楽しませてくれるぞ。

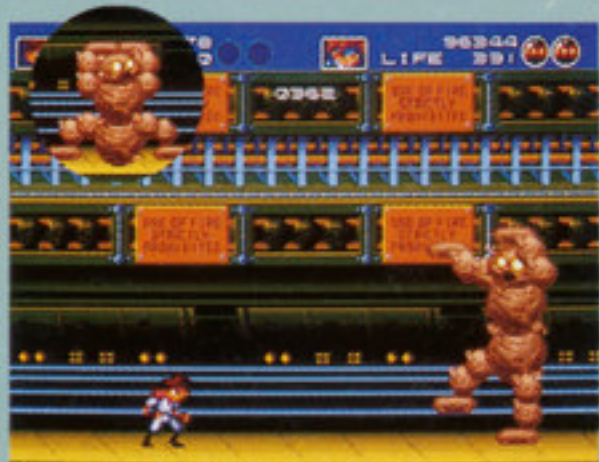
これで、残るマスは3カ所ということになるが、それは実際にプレイするまでヒミツ。

運が良ければすぐに上がれるけど最悪の場合は全部のマスを…。

満を持して初登場!! カレーライス

カレーダンスでプレイヤーを幻惑する謎の敵。いろんなポーズをとってふざける、開発者も推奨のキャラクターだ。

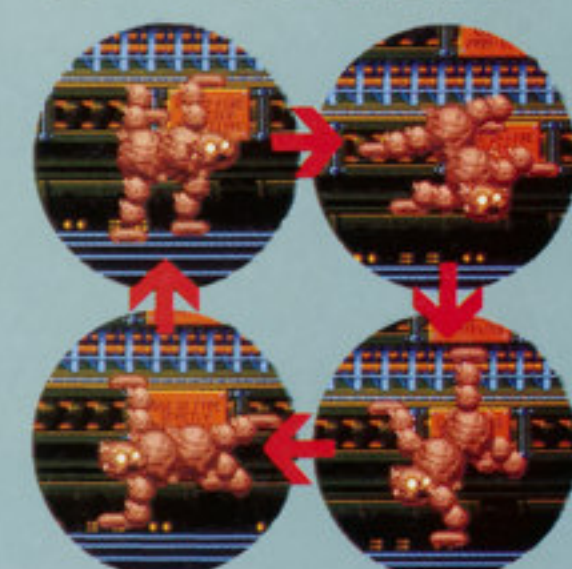
百裂バタ手

キーック！

手を顔の前ですばやくバタつかせる必殺技。でも簡単によけられてしまう。

例によって異様になめらかな動きをしつつ、飛び蹴りなんかする。

とおりゃあ～

ステン！

しまいにゃ空中回転だ

この部屋ではショットが使えないので、キックや投げを中心とした肉弾戦になる。

10秒間の行動を一生くりかえす タイムロン

最初はフォーエバーボンバーをポロポロ落としてくるだけ。

ビデオテープの逆回し状態！

しかし、10秒ごとに今までの動きを逆に再現。けっこう翻弄されるぞ。

大ボス ブラックビートステッパー

背景に謎の牛が！

愛機の足が止まったタイルの色に応じて4種類の攻撃が！ それにしても、背景にいるちっちゃな牛が、なんとなく気になる。何だろう？

虚ろな笑顔の乱舞に恐怖 ピット

画面じゅうをボヨボヨ弾む顔。伸縮する棒にはさまれると痛いよ。

つかまって良し、撃っても良し

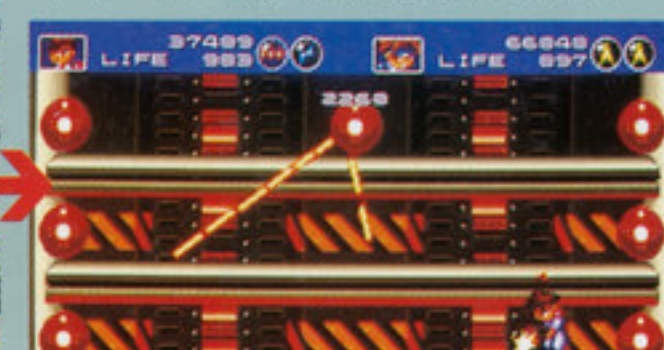
ちなみに中央の棒はエレキングという名らしい。えっ？

アナタの記憶力に挑戦状を叩きつける ボルテックスベース

ランプが点灯した順に

難易度をハードにすると、ランプの点灯する速度が速すぎて、どの順番で来るのか見切れない！ 鷹のような動態視力が必要だな。

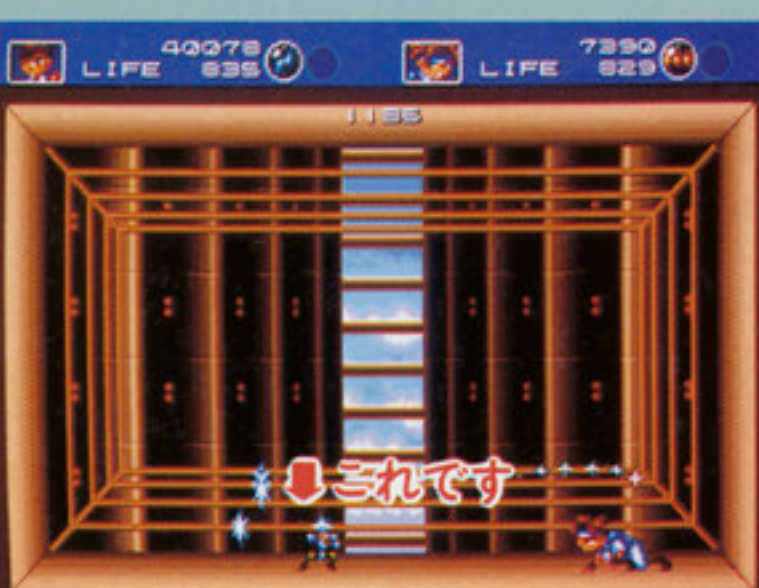
レーザーが跳ね返る

ここでは左右6つのランプがランダムに1回ずつ光り、その順番にレーザーが跳ね返る。昔あったサイモンという懐かしい玩具みたい。

身長16ドット(推定)のちびアンドロイド ミニオンソルジャー

これです

これほど使用容量の少ない中ボスがいただろうか？

分身！

フラッシュブームという飛び道具の他に、分身や投げ技を使う。

わりと投げが強いが、うっかり味方の分身を投げるおちゃめな性質も。

STAGE 5 イエロー救出作戦開始! ザコのラッシュをかいくぐれ!

卑怯者め!

がははは、ムスメの いのちが おしくば、キサマらの もっている すべての いしを もって われの まえに こい!

人質を使う作戦は古来よりその効果のほどは実証済み。やはり悪役はこうでなくちゃ?

ステージ1〜4で帝国の4人の幹部たちと戦い、石をすべて入手したレッドとブルー。しかし、そのあいだにイエローがグレイの手下にさらわれてしまったのだ! グレイはイエローと引き換えに2人が持っている石を要求してくる。ここはボスラッシュならぬザコラッシュのステージで、これまでのザコ敵が総出演する。ひっきりなしに敵が出て来て、野性的爽快感がハンパじゃないよ、本当に。

スマッシュ大作

ランド○トーカーな箱

物理的にあれ?っという感じの階段状の箱。キックで壊すのが気持ちいいのョ。

背景の夕日と建物群の朱さがとっても綺麗。本当にメガドラのグラフィックなのか!?

ハイウェイを朱に染め…

このセクシーレッグに乗るだけで、誰にも気づかれずに足が伸ばせます

ほ〜ら、このスラリと伸びた足!

第1段階

第2段階

身長が低い僕は何をするにも自信が持てず、仲間の兵士にもバカにされていました。でもこれを支給されてからは道を歩いているときのみんなの視線が変わりました。もう手離せませんね。

背景の看板類も「どうしてここまで」っていうくらい描き込みが細かい。よく見てやってね。

自走式のドラム缶?

今回は大ボス こりないスマッシュ大作

登場しないステージのほうが少ないんじゃない?の大作だ。出るたびに武器も増えている。

ブラボーレッグ

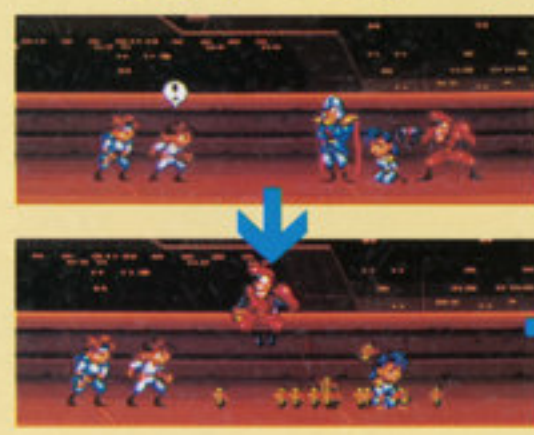
もはや全身が兵器の塊と化している。なんてこったい!

すでに生身の身体ですらないのか!? おそるべし大作。

火炎放射

イエロー救出に成功! しかし4つの石は……

ようやくたどりついた2人を原住民がサポート! しかし石はグレイに奪われた後だった。体勢を整えて追え!

ゴゴゴゴ

STAGE 6 高速宇宙艇で大気圏外へ突入 グレイの目的地は月なのか?

イエロー&原住民

ヘンに用意のいい博士

よくぞ、ぶじにもどった! すべて みておったぞ。 なに、あんずることはない。こんなことも あろうかと、

ステージ6は、月へ向かったグレイを追って宇宙へ。なんと、シューティング面になってしまうのだ。

2人同時プレイでは、片方が戦闘艇、片方がサテライトを操作することになる。

2人協力プレイだぞ

だんだん背景に巨大な物体が。このあとすごい敵が! 次回「大団円」にこうご期待(ウソです)。

ややっ、ここは一体?

TO NEXT STAGE

開発者さんからひとこと

夏まっ盛り。今年も怪しい人影。UFOを作る技術をプログラムに応用してみませんか。宇宙人募集中。高度な科学力で人間をさらってばかりいないで、プログラマーをしてみませんか? 完全週休2日制。米軍基地の地下に秘密発着場を作るのをやめろ。経験者優遇。秘密厳守。

マクドナルド

トレジャーランド・アドベンチャー

このドナルドは日本全国で御賞味できます

●セガ
●9月発売予定
●6,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

窓から物をボコボコ落としてくる物騒なジョジー。それにしてもエアコンの室外機のディテールが妙に細かい。

おとぼけでおマヌケ 愛すべきキャラクター特集

トレジャーのもう1つの期待作といえる、この「マクドナルド」は、言わずとしれたあのドナルドが主人公のゲーム。秘密裏に長い期間を費やして開発されただけあって、グラフィックや仕掛け、そして驚きの演出などなど、そんじょそこらのアクションゲーム顔負けの完成度なのだ。今回はステージ2を中心に、おいしい見せ場やコミカルなおじゃまキャラを掲載していくぞ。近いうちにもっとたくさん紹介するから期待しててね。

ステージ2 MAGICAL TOWN

列車の上を歩いて楽をしようと思ったら、モルモルが一生懸命に仕事をしていたりする。

おっと危ない!

命のかぎり踊るのよ

バレリンの登場時に流れる「白鳥の湖」は必聴だよ～ん。

カトリーヌ

魔法を当てると「いや～ん」と悩ましい(?)声が。

ミラーン

振り向けばアナタの背後にもいるかもしれない?

もとは横綱? んがの海

土俵入り

んがぁ～

鉄骨もゆがむ!

無敵キャラクターの「んがの海」。表情もすごいが、シコを踏んだときの振動もすごい。地形が変わってしまうのだ。

中ボス 団長さん

キキキキーッ!

帽子アタックがきたらドナルドにかぶらせると面白い。そのあと団長を倒すと急ブレーキが!

BOSS バビロニアン

こいつも先月のミカリンと同様に、ドナルドの宝石を食べたときがチャンス。

おや?

気球が足場だったのだ

バビロニアンは実は飛行ロボットで、これに乗っている宇宙人(プラムノン)が操縦しているのだ。

「もう なくのはおよし。」

ステージ3 MAGICAL SEA

ドナルドを乗せているときは、とってもつらそうな顔をしているくせに、降りたとたんにニコニコ顔。現金なヤツだね。

ヒイヒイ言っちゃうよ

波浪警報発令!

泳げないドナルドは木造の船に乗って移動。と、そのとき自然が猛威をふるうのであった!

かわいいペンギンも怒るときゃ怒るぞ

高波でたどりついた先では温厚なペンギンたちがお出迎え。心がなごむ瞬間だけど、うっかり魔法を当ててしまうと……。

ムッ! 決死の頭突き ごめんなさ～い

開発者さんからひとこと

プラムノンを知ってるかい? 彼は甘えん坊で寂しがり屋のカワイイ宇宙人さ! もしマジカルタウンに行く機会があったら伝えてほしいことがあるんだ。「今度一緒に森の奥深くにある洞窟を探検しに行こう。ドマンボウに会えるかもしれないよ」ってね。よろしく頼むよ!(前川)

ECCO THE DOLPHIN

母なる海は輝きに満ち溢れていた!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●7月30日発売
●6,800円
●ACT&ADV
●8M

イルカは僕らの友達だ!! わんぱくエコー!!

陽差しを受け、キラキラと波の光る海を自由にどこまでも泳いでいけたら、どんなに気持ちいいだろう。海の底の深く、悲しいくらいの碧い闇を、どこまでも潜れたら……。そんな夢の世界を体験させてくれるのが、この「エコー・ザ・ドルフィン」だ。舞台は、海。その海の住人の1人、イルカが主人公だ。君は、元気なイルカの「エコー」となって、海の不思議な世界を冒険していく。ある時は仲間と遊び、ある時は小魚を食べ、またある時は戦い、母なる海の謎を解いていくのだ。

謎と悲しみのプロローグ

超音波で……
人のいない静かな海で、幸せに暮らしていたイルカ達。海中には、熱帯魚の群れが踊っている。

お話しよう!
話すイルカ達。みんな好奇心があって遊ぶことが大好きみたいだ。エコーも、そんな中の1頭。しかし!

みんなどこへ行ってしまったんだ!?

うわ〜!!
突如として竜巻が起こり、仲間や熱帯魚、海底の貝までも吹き飛んでしまった!

みんなはどこ!?

エコーは仲間を探すため、大海へ出る!!

みんなはどこへ行ってしまったのか？　あの嵐は？　君は「エコー」となって仲間を探す冒険へ出る。でも、その前にボタン操作を覚えて、イルカになりきることがこのゲームでは大切なのだ。下の解説を読んで実際に操作し、ひととおり自由に動けるようになれば、ゲームをより楽しく遊ぶことができるぞ。といっても、見てのとおり操作は実に簡単なので、すぐ覚えられるはず。超音波は実際のイルカも仲間どうしの会話として使っているというし、これだけリアルに再現されては、もうイルカになりきるしかないのだ!

Aで超音波

超音波を仲間やその他の動物に当てることで、その相手と会話ができる。先に進むと超音波で攻撃もできる。

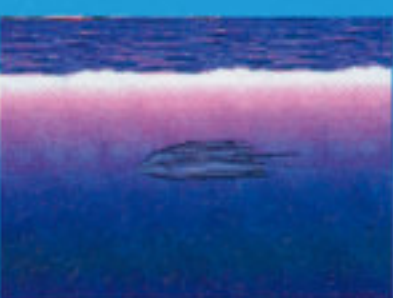
仲間の他にも、話せる生き物がいるぞ。捜そう。

Aを押し続けると…

何もない場所へ超音波を飛ばし、反射してきた音波でそのあたりの地形を知ることができる。こまめに使おう。

地形を反射してきた音波で、あたりを観察しよう。

Bでダッシュ

ボタンを押すと、「エコー」が向いている方向に突進する。邪魔モノや天敵を倒す時に使ったり、餌を取る時などに使ったりするぞ。

瞬間に移動しなければいけない時などに使う。

そのまま邪魔モノに突っ込めば倒せるのだ。

Cで速く泳ぐ

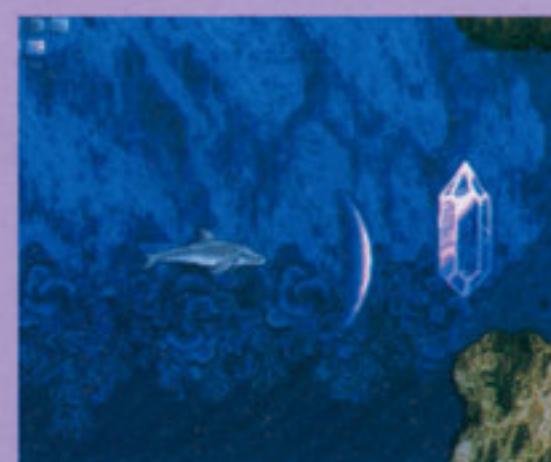
普通に泳ぐよりも、速く泳げる。急ぐ場合や、慣れたところを通る時などに、非常に便利なのだ。また、ジャンプする時にも使うぞ。

ボタンを押しっぱなしにしていると、速く泳ぎ続ける。

邪魔者がたくさんいる場所などで使うと便利だぞ。

クリスタル、謎へのアプローチ

ゲームの中で登場する謎のクリスタル。超音波を当てると、エコーに知識を与えてくれたり、冒険を続けるエコーの前に立ちふさがりもする。すべては謎に包まれているが、それは冒険をしていくことで解明されることだろう。

それぞれに存在意味が違うクリスタル。超音波を当てても反応がないものは、キークリスタル。とおせんぼするゲートクリスタルは、キーの光でどいてくれる。

キークリスタルから、光をもらっているところだ。

話すクリスタルはいろんなことを教えてくれるぞ。

さまざまな動きで海の中を進んで行こう!!

イルカのエコーは、BやCボタンでいきおいをつけて海から飛び出してジャンプをする。この動作が冒険を進めていく上で必要不可欠なテクニックになるんだ。ジャンプには垂直ジャンプと左右に飛ぶ移動ジャンプの2種類があるが、特に移動ジャンプはいろんな場所で使うので、コツをつかんで早めに使えるようにしよう。

飛び跳ねろ!!

速く、遠くへ！　どこまでもジャンプだ!! 青い海から広い空へ元気よく飛ぶんだ!!

横ジャンプは、練習しておこう。たくさん使うからね。

大ジャンプ!!

高く、もっと高く飛び上がるんだ！ そしてクルッと1回転！

垂直ジャンプは高く飛び上がれる。これだけでも気持ちいいぞ!!

息を吸わなきゃ死んじゃうよ〜

海の中を自由に泳げるといっても、イルカはほ乳類だから、人間のように呼吸をしないといけない。このゲームはそんなところも再現されていて、体力の他に呼吸のメーターもあるのだ。海に潜ったままでいると、メーターがなくなってきてしまうぞ。

息継ぎは、海中でもできるんだ。マップを見て、息継ぎの場所を探しておくといいよ。

熱帯魚

熱帯魚などの小魚は、Bダッシュで食べると体力が回復する。

イルカの自由研究

わんぱくエコーの生態を学ぼう!!

江の島水族館・マリンランド
神奈川県藤沢市片瀬海岸2-17-25
入場料：大人1700円、小学生750円
年中無休　Tel 0466-22-8111

これだけリアルなゲームをやると、本物を見たくなるのが人情ってモンさ！

ここ江の島水族館は、戦後近代水族館としては最古の伝統があるそうだが、都心からは一番近くイルカショーが見れる水族館として有名。取材時には「オーシャンパトロール隊」と名付けられたお芝居がかったショーでお客さんを楽しませていた。ここには現在27頭ものイルカとクジラがいるが、中には32歳のイルカもいるとのことだ。「イルカは性格的に非常におとなしく、また頭もいい。手をかけてトレーニングしたぶんだけ応えてくれますし、人間にとって友達みたいな愛らしい存在ですね」と飼育係の横山さんも語っていた。汚れを知らぬイルカの瞳を見ていたら、仕事で疲れたボクの心も癒されたような気がした。みんなもヒマを見つけてイルカを見に行ってみては？　(作山軍曹)

ショーは約30分。クジラ、イルカの見事な芸を見られるぞ。

イルカの魅力、飼育の難しさなどを熱く語る横山さん。イルカの食べ物は寄生虫が恐いので冷凍のサバ、アジ、サンマなど。

いつもパワフルな作山軍曹も今日だけは別。やさしい気持ちでイルカとのツーショット。ご満悦だ。

セガが語るエコーへの熱き想い

あの青く広い海を自由に泳げたら、どんなに素晴らしいだろう…。キラキラと光る水面の下にはいったいどれほどの神秘的な世界が広がっているのだろう…。私達は海に対していろいろな想い(おも)を持っていますが、それに応(こた)えられるゲームがようやく登場しました。「エコー」は海が大好きなスタッフが心を込めて開発した、とても素敵なゲームです。普段ゲームをしない女の子や子供さんにはイルカと一体になって泳ぐ心地良さを、そしてゲームに慣れている皆さんには攻略の楽しみを感じていただける作品に仕上がりました。この夏は「エコー」で海を感じてください。（HE広報・竹崎）

THE MARKS ON YOUR HEAD LOOK LIKE STARS IN THE SKY

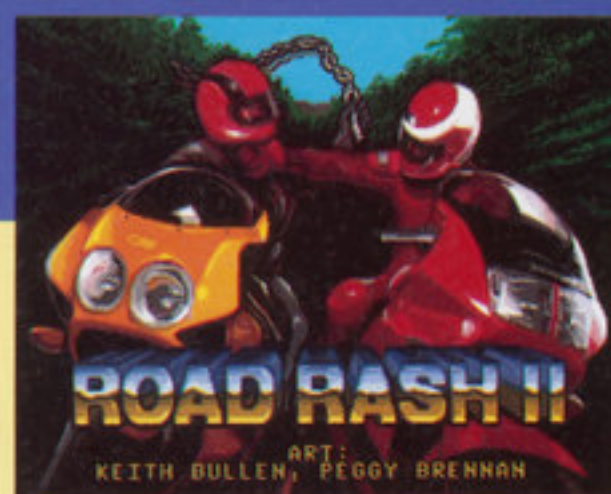
ジェネシス版は難易度とトラップがちょっと違う。

ロード・ラッシュII

よい子は絶対マネしないこと

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●EAビクター
●7月23日発売
●8,900円
●RAC
●8M

ROAD RASH II
ART: KEITH BULLEN, PEGGY BRENNAN

公道の暴れん坊ロードラッシャー再度集結!!

レースは速く走ることが一番の目的だ。しかし「ロード・ラッシュ」は違う。速さを極めることよりも、他のライダーたちを妨害して上位に入賞することを求められる。そんな無茶苦茶なレースゲームの続編が暑い盛りに登場だ。今度は２人で対戦することもできるぞ。

デモ付きです

細かな演出として節目にはデモ画面が流れるようになった。これは次のランクに進んでいるところだ。イカスぜ。

ロードラッシャーの代表的な特徴

殴る蹴るは日常茶飯事
ロードラッシャーは、攻撃が達者でないと務まらないぞ。

凶器も使用可能
今度は棒の他にチェーンを使えるようになった。痛いよ。

警官には注意
警官がいるときにコケると、捕まって罰金を取られるのだ。

3位入賞が目標
前作の４位までから条件がアップ。ちょっとツライかもね。

ニトロバイクにも乗ることができる
バイクの種類もたんまりある。ニトロの使えるヤツは速いぜ。

アメリカ全土を制覇して、真のロードラッシャーとなってみろ

コースは５種類。すべてのコースで３位に入賞すると、高いランクのコースで走ることができる。また、そのランクで上位入賞すれば、さらに高いランクへ進めるという寸法だ。ランクが上がれば、14人のライバル達もそれだけ手ごわくなる。お金をためて高性能のバイクを買い、ライバルたちを蹴散らそう。

アラスカ ゴールド・ラッシュ
荒れた道路を突っ走るコース。ブラインドコーナーが多い。鹿などが目立つ。

ハワイ モロカイ・エクスプレス
鋭いヘアピンとアップダウンの続く難解なコース。軽いバイクが走りやすいぞ。

テネシー スモーキン・マウンテン
霧のかかった山岳地帯のコース。湿った空気のためにスリップしやすい。注意。

アリゾナ フードゥーズ・リベンジ
巨大な岩の間を抜ける。コースアウトすると、岩が待っているぞ。障害物が多い。

バーモント メイプル・ラン
ニューイングランドのカントリーサイド。大型の高速バイクが向いているだろう。

2人で同時に遊べます
前作との大きな相違点は、２人で同時に走れるようになったことだ。これで一緒に走れるし、２人で対決することもできる。ケンカにならぬ程度に楽しもう。

同時に走るか
対戦するか

メーカーさんからひとこと
レースゲームは星の数ほどありますが、その数ある中でも〝攻撃ボタン〟のあるゲームはこの「ロード・ラッシュ」シリーズぐらいのもんです。今回は２人同時プレイや、白バイ警官への攻撃も可能と、過激さ120%UP（当社比）になってます。㊡のお友達にもグーな感じ。

ガントレット

長らく待たせましたが、もうすぐです！

完成度ゲージ 100%　4人まで対戦可能

●テンゲン
●9月17日発売
●7,800円
●A・RPG
●8M

ガントレットが遊べるのはメガドライブだけ

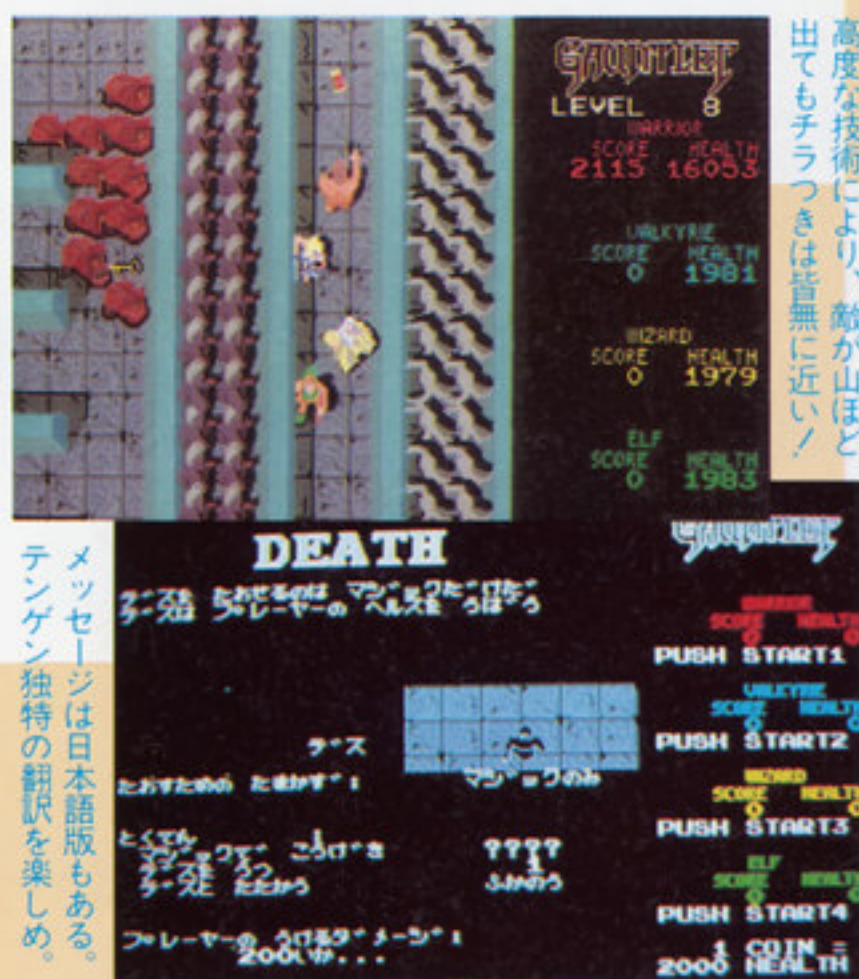
第一報を掲載してから少しずつ紹介してきた「ガントレット」だが、長いこと発売が遅れていることもあり、このゲームの概要(がいよう)を忘れてしまった読者が少なからずいると思う。

それに、メガドライブ2の発売から新規ユーザーになり、最近になって本誌を読み始めた人もいるだろう。そこで、今回はこれまでのまとめという意味も含めてメガドラ版「ガントレット」のおさらいをしてみよう。

「ガントレット」とは、もとはアタリから発表されたアーケードゲームだ。最大4人まで同時に遊べるこのゲームは、多彩なダンジョン（マップ）内を、単発のショットとマジック（アイテムを取って使う）で敵と戦いつつ、出口を見つけてレベルをクリアしていくというものだ。ちなみにメガドラ版は基本的にアーケード版の完全移植だが、3種類のモードが新たにプラスされているぞ。

魅惑的で甘美な4P

かつて、お札を両替しまくってガントレットに注ぎ込んだ君に朗報！セガタップを買えば4人プレイが可能なんだ。あ、もう知ってた？

セガタップ対応ソフトは他にも出るぞ。2コン側パッドのセレクタとして使うのもいいかも。

高度な技術により、敵が山ほど出てもチラつきは皆無に近い！

メッセージは日本語版もある。テンゲン独特の翻訳を楽しめ。

力もあるし魔法も強い、俺たちゃ冒険野郎だぜ

ウォーリアー
攻撃力と体当りがメンバー中では最も強い。でも魔法は最も弱い。いわゆるパワーバ◎。

バルキリー
すべての能力が平均的だが、特に秀でた部分もない。防御力が最高なので初心者向け。

ウィザード
1回の魔法で画面内の敵をすべて消し去る魔法力の持ち主だが、老人なので肉弾戦は弱い。

エルフ
ウィザードの次に魔法力があるうえに、足がいちばん速い。攻撃力は頼りないけどね……。

アーケードモード

アーケード版を微細に至るまで完全移植したモード。音声もすべて入っていて、ファン感涙のデキ。途中でパスワードを取り、後日そこから再開できるレコードモードもある。

懐かしいサウンドもバッチリ移植されてるぞ。画面が敵だらけになっても処理落ちなし。キャラ欠けもちょっとしかない！

バトルモード

壁を破壊して中に隠されたアイテムを取ったり、トラップを利用したりと、いろんな策略を駆使して他のプレイヤーと対戦する。ノリはボンバーマンの対戦に近いかも。

単なるつけ足しのモードなどと思うなかれ！ガントレットのエキスパート同士の対戦ともなると熱いのなんの。

クエストモード

4つの塔と城の内部を冒険する、アクションRPGのモード。アーケード版にはなかったボス敵なども登場するので、期待しよう。パスワードによるデータ保存も可。

「PCエンジンのダンジョンなんたらみたい」と水を差す人がいるだろうが、元祖はガントレットである。理解しときなさい。

メーカーさんからひとこと

本当に長らくお待たせしました。ついに「ガントレット」が発売になります!!　超豪華4つのモードが入って、日本語・英語切り替え可能、4人同時プレイ可能、その他もろもろ。これをぜいたくと言わずして、ゴージャスとも言う!!　売り切れちゃうからご予約はお早めにね。

マーブルマッドネス

こだわりテンゲン　完全移植達成!!

完成度ゲージ　100%　2人同時プレイあり

●テンゲン
●8月13日発売
●6,800円
●ACT
●4M

これがパーフェクツなマーブルでございまーす

アーケード版の「マーブルマッドネス」は'84年に米国アタリゲームズ社が開発したアクションゲーム。トラックボールを使った操作はシンプルかつ奥が深く、日本でもかなり人気があったゲームなのだ。

そんなマーブルマッドネスがメガドライブに登場する。すでにジェネシス版は発売されているので遊んだことのある人もいると思うが、今回のメガドラ版はセガマウスに対応しているだけでなく、ジェネシス版で不満だったお邪魔(ジャマ)キャラの動きや音楽、表示関係といった細かい部分も完全に再現している。こりゃ、やるしかないでしょう!

アーケード版

これがアーケード版の画面。従来は縦長の画面だがMD版では横に広いワイドモードも選択できる。

マーブルにも表情がある

ピョピョ〜

ちょっと高い場所から落ちたり、お邪魔キャラなどにぶつかると一定時間コントロールができなくなってしまう。ピンチだ。

あわれな姿…

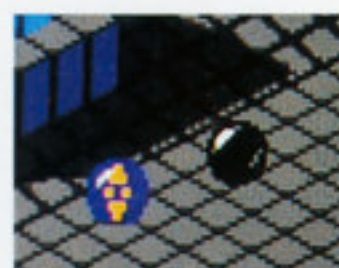
さらに高いところから落ちてしまうと、マーブル君は割れてしまう。あと片付けをするホウキを見るだけだ。虚しい……。

お邪魔虫&必殺仕事人たち①

スティーリー
多くの面に登場する黒マーブル・キャラ。対決を挑んで落したり割ったりするのもいいが、かわしたほうがタイムロスがないだろう。

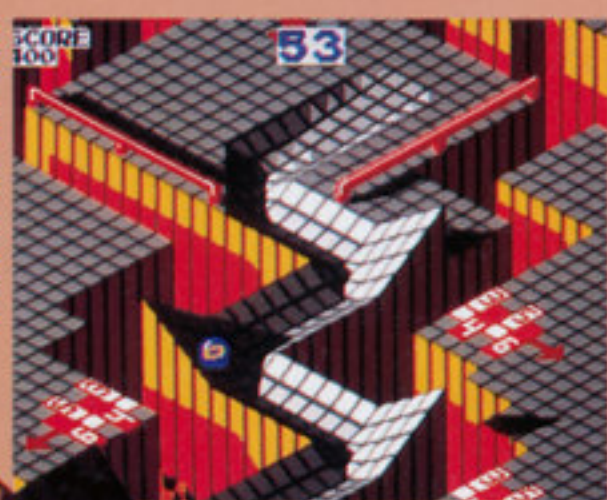
スリンキー
ウネウネと動きながらマーブルを狙っているヤツ。近くによっていくと、口を開けてマーブルを食べようとするぞ。

ウーズ
団体で出現し、上を通過しようとするマーブルをドロドロに溶かす。絶えず動いているので隙間ができるまで待て。

魔法の杖
突如出現して残りタイムを増やしてくれるウレシイ杖。2人プレイ時に、同時に出現してくれるとすごく感動する。

動きも音楽も忠実に移植されてるよん!

STAGE1

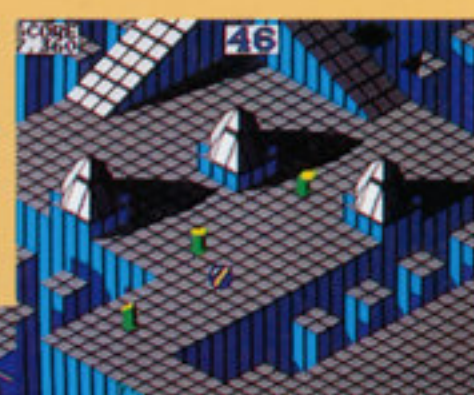
ステージ1は小手調べのようなもの。ここでミスしてるようじゃ先がツライ。ボーナス狙い以外ならタイムは最低でも53は残したい。

ステージ1の難関をしいてあげればこの曲りくねった通路。特に2人プレイではどちらが先に通るかの争いが面白いかもしれない。

通路からジャンプして写真の位置にくればボーナス点が入る。ジャンプの距離によって点数が違う。

ラッキーボーナス

STAGE2

スティーリーやスリンキーなどのお邪魔キャラが登場する。ダッシュ&ストップをうまく使って通り抜けよう。あわてるなよ。

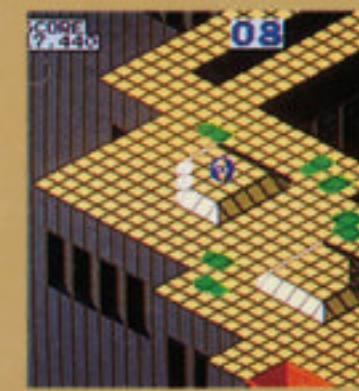
跳ね上げ橋で手間取るとスリンキーに襲われちゃうぞ。あわてて落ちないようにね。

中盤は2とおりの道があるが、慣れれば写真のほうが早く進むことができるのだ。

青いゾーンは転がり方が変わってしまう。ちょっと勢いをつけて端を通過しよう。

STAGE3

後半に登場する狭い通路がかなりツライ。焦(あせ)って落ちるのは禁物だけど、時間をかけすぎるとタイムがなくなってしまうぞ!

勢いよく転がり降りると跳ね返ってしまうので、手前でブレーキをかけよう。

ウーズは写真の位置で通り道が開くまで待って、さっさと通り抜けよう。

ウエーブの通り抜けは大変。後戻りはできないのでタイミングを逃すと落されるぞ。

メーカーさんからひとこと

あなどるな、マーブルは急に止まれない(うでを磨けば止まるけど……)。いきなり格言(?)から入りましたが、本当にこのゲームは侮(あなど)れません。ビー玉を転がすだけなんて思っていたら、人生の坂を転がってしまうかも……!? そうならないうちに予約して腕を磨いておこう。

㊟雀豪ワールドカップと雀皇登龍門は脱衣麻雀ではありません。

雀豪ワールドカップ&雀皇登龍門発売記念!!

ビクターエンタテインメント、ゲームアーツVS渋谷洋一、BEメガ編集部

実録!!麻雀大会Vol.1

「雀豪ワールドカップ」と「雀皇登龍門」の発売を記念して、千駄ケ谷の雀荘を貸し切り、メーカー対編集部で麻雀大会で開かれることとなった。まあ、期待してくれ。

パイはパイを持って制す(鬼頭カメラマン談)

このたびビクターから強力な実戦型思考ルーチンを搭載した「雀豪ワールドカップ」。そしてセガからゲームアーツ開発の全日本麻雀連盟公認ソフト「雀皇登龍門」が発売される。それを記念して、メーカーと編集部で親善麻雀大会をドバーッとやろうってことになった。しかし、BEメガ編集部が単なるフツーの麻雀大会をやるわけもない。今回はゲームでよくある脱衣麻雀を、実際にやってみようということになりました。

イェ〜。ルールは、メーカー対編集部の対戦で行われ、まずそれぞれ2人1組のチームになる。それぞれのチームには女の子1人がつき、相手側にツモられたり、フリこんだりした場合、自分達を応援してくれるギャルの衣服を1枚脱がすというものだ。ヤッホー。これまでにこれほど素晴らしい企画があっただろうか。

だが、痛みなくして収穫はない。負け雀士は、その負けた順位に応じて、その数の種類分、読者プレゼントを用意しなければならない。2位なら2種、4位なら4種だ。たいした痛みじゃないな。ゲーム終了はどちらかのギャルが、もぉ〜、ダメ。というところまで脱がせて脱衣は終了し、チーム勝敗を決定。続いて個人の勝負の順位は半荘終了時の点数によって決定する。

さて、メンツの紹介。メーカーチームはビクターエンタテインメントの広報、南幸樹。そしてゲームアーツは宮路武。おつきのかわいこちゃんはプニプニの七瀬留美。そしてBEメガチームは渋谷洋一と副編集長、前立大王。そんでギャルは、ピチピチの片桐ゆき。うひょ〜っ、こう、ご期待!!

雀豪ワールドカップ

強力な実戦型思考ルーチンを搭載した本格的麻雀ゲーム。ついにMEGA-CDに登場。

ビクターエンタテインメント/8月27日発売

雀皇登龍門

全日本麻雀連盟公認ソフト。プロ雀士の打ち筋を再現するモードなどがある本格派。

セガ/発売日未定

編集部対vsメーカー

ハイローラー
渋谷洋一
麻雀は中学時代にその栄華を極めたが現在は?

BEメガ編集部
前○大王
編集部で鍛え上げられた雀力はあなどれない。

ビクターエンタテインメント
南 幸樹
トマト、シンプンシンを得意とする。雀力未知数。

ゲームアーツ
宮路 武
唯一、点数計算ができる。プロとよくやってる。

いざ決戦!!

セクシーーツタイフーン

片桐ゆき

B80、W57、H86、コラムスとテトリスが大好きなゆきちゃんはハタチ。メガドライブはないけど、スーパーファミコンは持っているという。趣味はビデオ観賞とおとなしそうだが、特技はダンスとバスケットでめちゃくちゃ行動的。

プリティーボンバーーツ

七瀬留美

B82、W58、H84。最近ちょっと胸が小さくなった。なんて言ってた留美ちゃんだけど、いやいやそれでもそのふくらみはご立派。趣味はエアロビクスとカラオケで、今度ぜひスキューバをやってみたいとのことだ。

SHINING FORCE ～古えの封印～

激報第2弾！新たなシステムにびっくり仰天！

今月もやって来た「シャイニング・フォースII」のページだ。今回は、ゲームシステムに積極的に迫っていくぞ。前作との比較にも注目だぞ！

セガ／10月発売予定／8,800円／16M+B・B

ライブ・シネラマバトルがパワーUPだ！

敵、魔族の……

すさまじい攻撃!!

⬆主人公と、敵のエグゼキューターとの戦い。カマを振り上げ、ド迫力で攻撃してくるぞ。今回の敵は魔族ということなので、こいつも魔族の一種なのだろう。それにしても強そうだ。主人公がピンチになっちゃう！

おなじみの戦闘だけど

6月上旬に開催された、'93東京おもちゃショーでは、セガのブースでデモが流れていた「フォースII」。行って見てきた人も多いかもしれないな。実際に操作はできなかったけれど、その面白さは君達にも確認できたはずだ。今回は、そのデモの写真を含めて「フォースII」のシステムに迫っていこう。

さらに、前作からどう改良されたか、比較して解説しよう。特に、プレイヤーをキャラクターに入り込ませる独特な戦闘シーンは、システム的にけっこう斬新な変貌をとげている。見た目では前作と変わりないような感じだけど、転職職種が膨大に増えたり、ハデハデ特殊攻撃など細かいところも中身はバッチシなのでとりあえず、このページを読んでみてね。

主人公の名前はボウイに決定!!

紹介当初から、話題の的となっていた(!?)主人公の名前がついに決定した。前作のマックスより、スラリとした感じだね。ゲームでは自由に変えることができるけど、この名前もいいぞ。

「シャイニング・フォース」タクティカルバトル、ちなみに

前作である「シャイニング・フォース」は、今までのＲＰＧにないシミュレーションライクな戦闘システムで人気を呼んだ。バトルフィールドで、マップの各所にいる敵を倒しながら、その戦闘の勝利条件を満たすと次の町などに進むことができた。しかし、その戦いをクリアするともう前の町などには戻れず、それによって通過した町にある隠しアイテムが取れなかったり、特定のキャラなどが仲間にできなくなるなどの問題もあった。それでも、主人公を含めておよそ30人の多彩な種族や職業を持った仲間、豊富な敵キャラなど注目すべき点は数多い。しかも、キャラの個性もあいまって、プレイヤー１人１人が全く違った軍隊を作れるというのも魅力の１つだった。戦闘自体も、特定ターン数内に攻撃しなければいけない戦闘や、町中のサーカステントでの戦闘など多種多彩な戦いが楽しめた。しかし、あまりにもその戦闘システムの特徴が突出したため、それによって、ストーリー性が薄れたという批評があったのも事実だ。

いろんなところで…

IIでも、前作の１本橋のような特殊な場所での戦闘はあるのだろうか？　ショーのデモでは、暗闇の洞窟らしき場所での戦闘や、穴だらけな吊り橋での戦闘などの画面がチョチョっと出ていたし、戦闘数は前作の倍以上になっているというので、期待してても大丈夫だろう。また、今回の敵は単なる悪の軍隊というよりは、魔族が主体であることが判明。このことから考えてもストーリー的に見ても、前作以上にファンタジー部分が強調されているのかもしれない。

高橋社長の「今回の主人公は必ずしも英雄ではない。そして、前作より冒険という感覚が強くなる」という証言が、戦いにどう影響しているのか。前号で紹介した巨人の足や、ショーのデモに出ていた戦闘などを見ると、「シャイニング・フォースII」の世界の一部がおぼろげではあるけど見えてくるかもしれない。ドキドキワクワクの熱い戦闘であることは間違いないと思うぞ。

ここはどこ

⬆ショーのデモで公開していた、暗闇の洞窟での戦闘。ゆらゆら動く視界の中を敵を探しながら戦うぞ。

フィールド移動中にも、敵とエンカウント！新システム戦闘はこうなるぞ！

前月でソニックの高橋氏が証言していたように、IIではフィールドを自由に行き来できる。このことが単に以前に行った町に戻れるということだけでなく、戦闘システムにも深く関わってくるんだ！　前作のシステムでは、町中など以外のフィールドは通常のＲＰＧのフィールドとは違い、すべてシミュレーション的な戦闘マップで、個々の戦闘も１度きりでイベントをこなしていくための戦闘だった。

ところが、IIではフィールドを移動中、ある場所に着くなどの条件を満たすとイベント進行させるための戦闘が起こり、突然敵がフィールド上に登場し、攻撃をしかけてくる。それに対して、味方も戦闘態勢を取って、その場で戦いが始まるのだ。

さらに戦闘で敵を撃破してイベントをこなした後も、以前行った町などに向かってフィールド間を移動していると、その途中で、ある一定の確率で敵とエンカウントするというのだ。１度撃破するともう敵の出てこないイベント戦闘だけだった前作に比べると撃破したはずの敵の残党が、まだ残っていたという感じがしてなかなかリアル。それに何が起こるかわからないってところもＲＰＧっぽいしね。そこで心配なのがその敵の数や強さなんだけど、これも安心。最初にクリアした戦闘よりも簡単らしいのでゲームのテンポには、影響がないということだ。前作よりも、はるかに進化し続ける戦闘システム。これで、お気に入りの敵を見る機会が増えた!?

ゴーレム!!

➡前作と同じ敵でも、グラフィックは一新されている。攻撃も斬新に。

フィールド上でバトルだ！

⬆フィールドで戦うのは、前作と同じ。そして、この後クリアすると、自由に移動できるようになるのだ。

➡空の魔物グリフォン。バタバタとはばたき、その鋭い爪で攻撃してくるのだ。キャラクターだけでなく、美しい背景も戦いを盛り上げるだろう。攻撃されているのは我らが仲間、泥棒のジッポ。

前作の戦闘はこうでした――

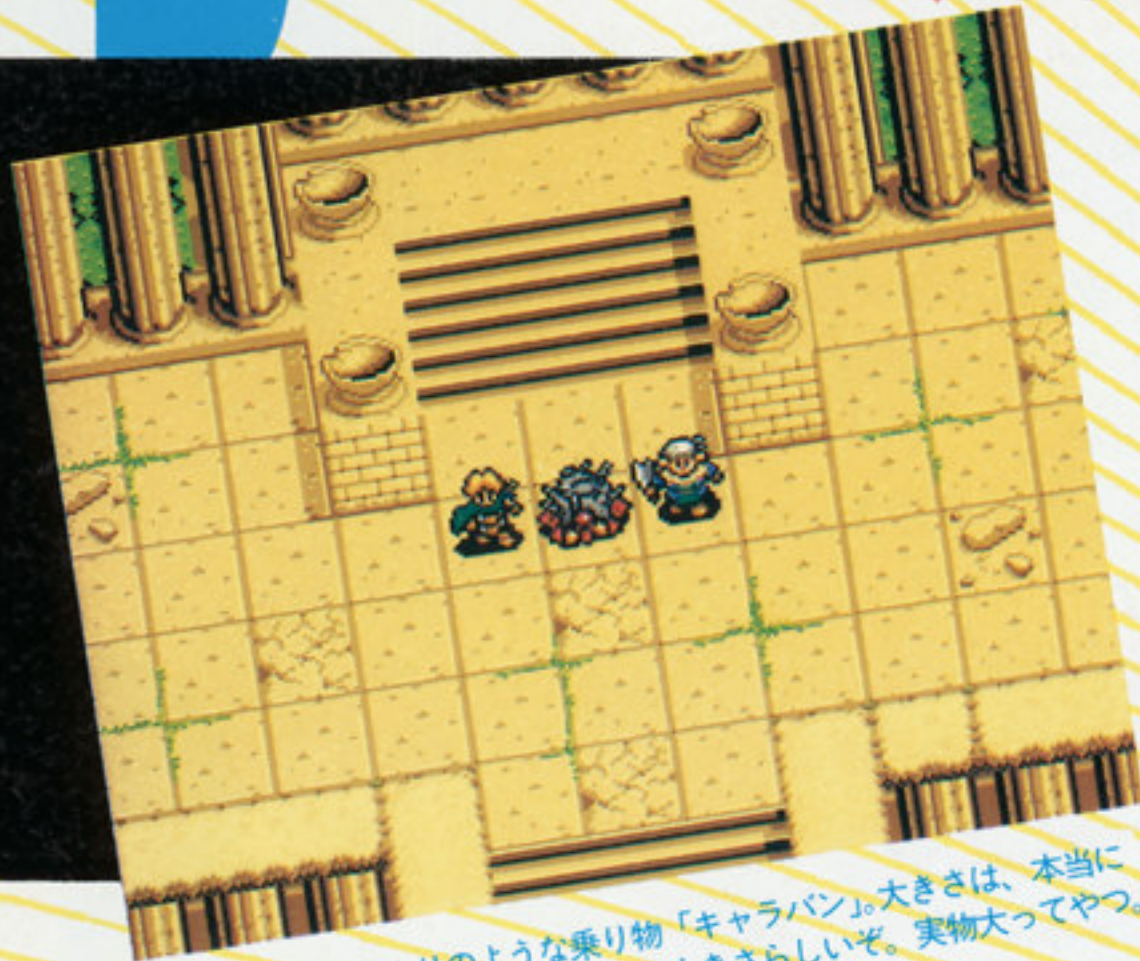
⬆フィールドは、ほとんどの場合戦闘時にしか移動できなかった。

⬇町の中でも、戦闘は行われる。敵を倒せば、自由に歩きまわれるぞ。

↙戦闘は、斬新な構図とアニメーションで注目された。敵の動きは特にすごい。

⬇いろんな種族が仲間になるのも、楽しみの１つ。クラスチェンジもよかった。

⬆特殊な地形での戦いは、プレイヤーに新しい戦闘の概念を与えた。１本橋などがいい例だろう。

動く本陣！ その名もキャラバン！

前作「シャイニング・フォース」で町の地下にあり、キャラの入れ換えやステータスの確認、仲間達といろいろ会話ができた本陣システム。でも「フォースII」の町には、仲間がたむろしている場所というのはあるが、その肝心(かんじん)の本陣がないのだ。そこで代わりに登場するのが、前月でもちょっと紹介した乗物「キャラバン」なのだ。これは、仲間全員を小さくして中に乗せることができ、その中でいろんなことができる、まさに移動本陣。キャラバンの中で使用するコマンドは、〝持ち物〟や、戦いに〝加える・はずす〟などのおなじみのものから、〝倉庫〟という一風変わったものまである。〝倉庫〟は、最高64まで（予定）アイテムを預かってくれたり、その他に鑑定などもしてくれるぞ。もちろん、預けたアイテムはいつでも引き出すことができる。キャラバンの中はいったいどうなっているのか。早くその画面を見てみたいもんだね。

⬆一見するとヤドカリのような乗り物「キャラバン」。大きさは、本当にこのくらいで、キャラと同じくらいの大きさらしいぞ。実物大ってやつ。

ボウイたちは　思いのほか　強いのう
これでキャラバンが　てにはいるぞ

⬅キャラバンは、序盤で入手できる？　どっちにしても、敵を倒してから手に入るみたいだけど。

古代人の遺産とは!? キャラバンもそうらしい!?

これは思ったより　ちいさいのう
とりあえず　のってみるかいな

⬆キャラバンを見てほれこんだ、古代のことを研究するロイド博士。

実はこのキャラバンという乗物、どうやら古代人の作ったものらしい。ショーのデモではキャラバンを入手するイベントが少し紹介されているが、そこにロイド博士という人物が登場していた。話などを聞いてみると、どうやらこの人は古代の研究をしている人物のようだ。彼は、この後キャラバンの操縦を担当し、動かしていくことになるのだけど、古代の遺産は、キャラバン以外にもまだまだ登場するみたい。古えの塔や洞窟など、今回も古代との関わりは、ストーリーに大きく影響していると見た。他にどんなものがあるのか、はたしてそれは味方にとって有利になるのか不利になるのか、ちょっと気になるよね。とにかく今後の情報に期待するしかない！

町中でのコマンドは!? 一度行った町にも戻れるって

フィールドでの移動や戦闘システムが、進化したことは前にも触れた。今回は、フィールドを自由に行き来できるのでマップやストーリーを分けていた章も、意味がなくなったので削除(さくじょ)されている。さらに、町中のコマンドもより遊びやすいように改良されているのだ。

特に、町中ではCボタンが大活躍する。人と会話をする時や宝箱を開ける時、樽(たる)や壺(つぼ)の中をのぞいて見たりなど、とにかく目の前にあるものに何かしたい時は、Cボタンをポンと押せばいいだけなのだ。しかし、これはちょっと見てみるという感じのコマンドなので、注意深く探す時は、〝調べる〟というコマンドを使う。そうすると、今まで見たり調べたりしていたところにも、何か見つかるかもしれないぞ。その他には、部隊のステータスを見たり装備したりとおなじみのコマンドがある。魔法は、町中でもリターンとアンチドウテが使えるようになったということだけど、今回はそんな必要がある場面に出会うのかな？　それとは別に、店など買い物もより便利になっていて、武器屋で武器や防具などの買い物をするとその場で装備できたりする。教会も、〝いきかえし〟や〝治療〟を選ぶだけで、そのメンバーと料金を表示してくれるのでとても便利。これは、ゲームギアの外伝シリーズから受け継がれたシステムだよね。つけ加えておくと、教会の治療では〝麻痺〟の回復ができるようにもなったよ。ますます遊びやすくなっている「フォースII」。こりゃいいわ！

あー　いそがし　いそがし！
軍隊が　しゅつじんするから
てんてこまいだよ　ひー

⬅何をするにも、ほとんどCボタンのみでOK。簡単操作ということは、いいことね。

ちなみに前作では

前作「シャイニング・フォース」の町中でのコマンドは、結構たいへんだった。武器屋にしても、買ってから１人１人装備しなければいけなかったし、治療もそのキャラを選んでからだった。また、調べるコマンドもあったが、壺をのぞいたり物を見るということは基本的にできなかったのだ。それでも、当時としては他のＲＰＧより楽ちんだった。時間とともにシステムも進化したということだね。

はなす

⬅何をするにもコマンドを開けなければできなかった前作。

ストーリーの謎は深まるばかりだ!!

ここでは、おもちゃショーのデモで公開されていたストーリー部分などを紹介していくことにするぞ。前号で、泥棒(どろぼう)のジッポが古えの洞窟から宝物を盗み出し、世界に暗雲が広がるエピローグを紹介したけど、デモでは、なんとそれに関係する1場面が公開されていたのだ。場所は、どうやら主人公が住んでいるグランシールの友好国ガラム国の城の中らしい。ジッポが主人公達にやさしくしているみたいなんだけど、どっかヘン。そんなジッポに仲間の女の子が突っ込むんだけど、主人公達は、それまで古えの洞窟の宝を盗んだ張本人が、ジッポだったことを知らなかったみたいだ。突っ込まれて、うろたえるジッポ。そこで、ついにその真相が判明してしまうのだけどその後、こうなったのは自分の責任だといって仲間に志願してくるのだ。もちろん主人公達は受け入れるんだけどね。ここのデモを見ているだけでも、ジッポがじりじりと後ずさりをしたり詰め寄られてぺたんと尻餅(しりもち)をついたりして、お話だけでなくビジュアルも見せてくれる。まさに、キャラとそのセリフがシンクロしているのだ。しかも、この後のデモでは、衝撃的な事実が隠されていた。それは何か？　謎は深まるばかりだ／

ジッポ!!
仲間になる

➡泥棒が職業のジッポ。顔は悪賢く見えるが、実はとてもお人好し。すぐ主人公の仲間になるのではないみたいだけど、それまで何をしてたんだろう!?

もしかして　古代のほこらを
あらした　とうぞくって
あなたじゃ　ないのかしら！

⬅女の子に詰め寄られるジッポ。彼女もカワイイんだけど、気がちょっと強そうだ。

そして…

しかし　それがけんいんとなって
大変なことが　おきるんだったら
ほっとく　わけにはいかないぜ！

➡責任を感じて、主人公の仲間になって罪ほろぼしをしようとするジッポ。本当はいい泥棒なのだ。仲良くしてやろう。

いったいガラム国は、どうなっているのか!?

ジッポを仲間にした主人公達は、城の地下から出るが、そこにいる召使いの話を聞いてみると、ガラム国の軍隊が出陣するという。さらに話を聞くと、王様はたいへんに怒っているようだ。はたして軍隊はどこに行くのだろうか？　そのことを近くにいた老人に聞いてみると、行き先はなんと主人公達が住んでいるグランシールだというのだ／

今まで、ガラム国とグランシール国は友好国だったはず。双方の国にいったい何があったのか。謎だ／

王様は　どうかなさったかいな？
あんなに　仲のよかった国に
なんで　進軍するんじゃろ？

⬆城の老人に話を聞くと、なんと軍隊はグランシールへ進行するという。今まで仲良しだったのに、なんで!?

よは　みなの者に命ずる！
これより　わがガラム軍は
グランシール国に　進軍せよ！

➡激を飛ばすガラム軍の軍隊長。もうすでに進行する準備をしている!?早くなんとかしなきゃ//

し　しまった！
間に　あわなかったか！

➡ズラッっと整列するガラム軍。こりゃもう手遅れなのか//　主人公達はこのあとどうするんだ!?

フォースⅡの見せ場は、まだまだ続く

その後デモでは、戦闘関係の場面などを続々紹介していたのだが、前ページにも書いたとおり、好奇心を刺激してくれるすごい場面ばかりが公開されていた。前にも紹介した、エッシャーのだまし絵的な立体ダンジョンを主人公達が実際に進んでいったり、洞窟の戦いや、吊り橋など、場面1つ1つに目が離せないほど。ここでは紹介できなかったけど、特殊なフィールドで一風変わった敵との戦いなどもあったのだ。実際に見た人ならわかると思うけど、「ああ、こんなこともできるのか／」と驚いてしまう。次号では、そこらへんのことを紹介していこうと思っているので、絶対見逃さないようにしてね／　それじゃ／

立体ダンジョン

⬅前号でも紹介した、立体ダンジョン。滑る坂道などもあるぞ。右下の扉はなんだろうか？

吊橋だぁ〜

ジャジャ　L6
HP　28/28
MP　8/ 8

⬆ジャジャーン//　1本橋ならず、穴ぼこ吊り橋だ。大きさはけっこうあるね。早くここで戦いたい！

SHINING FORCE 外伝II

●ゲームギア
●セガ
●発売中
●5,500円
●4M+B・3

G.G.のシャイニング・シリーズ第2弾をじっくり紹介

2章の終わりまでのストーリーを追う!

エルミド国

覇者(はじゃ)の剣を持ったガーゴイルはグラハムにアルバート谷へ落された。落ちた場所に向かったシュウ達。しかし、そこには覇者の剣はなく、かわりにエルミド兵士に化けていたイ・オムの軍団と戦うことになる。敵を倒した後、エルミド王国に謁見(えっけん)するが、しかし!!

エルミド国の兵士が突然イ・オムのヘルソルジャーに変身。同じエルミドのアーチャー、チェスターも知らなかったみたいだ。戦え!

エルミド城内

エルミド国王は、なんとイ・オムのゴードンだった!! 城は突如(とつじょ)として崩壊(ほうかい)しゴードンも地下へ通じる穴へ逃げていく。追うんだ!

なんと!

エルミドの王様も、突然狂気的な顔に。やつは、イ・オムのゴードンだったのだ。

地下洞窟

ゴードンを追って、地下洞窟の中を進んできたシュウ達にゴードンの罠が待ち受ける。そして、ゴードンを倒すと、闇の中から謎の声が聞こえてきた。誰だ?

あと少し!

先にはもうゴードンと僧侶しか敵はいない。イッキに進んでいくと、突然何かが。

と思いきや!!

あと少しのところでゾンビが出現。これはゴードンの罠だったのだ。

ポルトベリヨの砦

謎の声は先に旅立ったサイプレスの軍隊が、イ・オムの攻撃を受け捕まってしまったと言う。その声に導かれるまま地上に出ると、そこにはポルトベリヨの砦があった。砦の港にある船を奪って真相を確かめるために進め。

ゲゲ! マジ!!

要塞のマスターメイジの最後の言葉で、王子達がアルカム砦にいることがわかる。

ポルトベリヨの港

ポルトベリヨでイ・オムの軍勢と戦い、やっと船を手に入れたシュウ達だが、その船は謎の力によってシュウ達には動かせない。しかし、そのとたん船は勝手に動き出し、シュウ達の仲間を陸に残して出航してしまった!

やっと船を入手したものの、動かし方がわからない。

船は、仲間を残したまま出航。何が何なんだ!?

この後どーする!!

2章までに登場、仲間になる人々

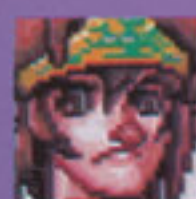
シュウ
サイプレス軍がイ・オムへ最後の戦いをしかける寸前に、城の近くの崖から救出された。その後、城を守る留守番部隊に志願し今にいたる。口数が少ない、真面目な主人公だ。

アーロン
留守番部隊の戦士だ。ビルとクレイド達といつもつるんでいて、目を盗んでは見張りの任務などをサボる。そんな彼も、戦場に出れば主人公とともに戦う屈強の戦士となるのだ。

アンジェラ
ケンタウロスの騎士で、シュウを助け出した本人でもある。留守番部隊では、クレイドと戦力の要となり、いちばんレベルアップが速くなるだろう。どんどん強くしてあげよう。

セイン
イ・オムに人質にされてしまったティムスの町の人々を助けるため、留守番部隊の仲間に加わる。職業は僧侶で戦力にはならないが大切なパーティーの体力をあずかる頼もしいキャラ。

チェスター
エルミド国の兵士で、アーチャー。仲間の兵士や国王がイ・オムだったということにショックを隠しきれず、いけにえにされてしまった国王のかたきを討つため、仲間に加わる。

ナターシャ
サイプレスのニック王子とは、異母兄弟で、火系呪文の魔法使い。彼女は気が強く、アーロンやビル、クレイド達とはいつも何か言い合っているみたいだ。戦いでは、後方から援護。

クレイド
アーロン、ビルとの3人のトリオで、アンジェラと同じく騎士。戦闘においては、2人とも行動範囲が広いので、どんどん彼らを使ってどんどん敵を倒していくのだ。

ビル
彼の職業はモンクで、最初は彼しか体力回復できるものはいない。戦闘させても強いのだが、行動範囲は狭い。通常は3人のトリオでボケ役をやっているらしいぞ。何だかなー。

グラハム
サイプレス城から、覇者の剣を盗んだレンジャー。第1章は、彼を追いかけるお話だったが、イ・オムの罠と知ると、勇敢に1人で立ち向かった。弓で遠くから攻撃できるキャラだぞ。

マリアン
エルミド城へ駆けつけたものの、崩壊した城を見て仲間に加わった魔術士。地下洞窟の抜け道を知っており、ナターシャと違い冷却呪文を得意とする。神秘的な雰囲気のキャラなのだ。

出張版 MEGA-CD PRESS スペシャル!! PART2

SILPHEED

©1993 GAME ARTS

完成度ゲージ 99% 1人プレイのみ

ゲームアーツ／7月30日発売予定
8,800円／SHT／CD-ROM

発売が秒読み段階に入った「シルフィード」。システム構築の改良に次ぐ改良により、ゲームとして着実に仕上がってきた。MEGA-CDを磨いて発売日を待て。

完成へ進みつつ改良作業は進む

先月行われたおもちゃショーで大評判だった「シルフィード」。特集ページでも触れているけど、モニターを見つめる人の数は出展作のうち1、2を争うほどだった。残念ながらショーに行けなかった人は、発売前に店頭でビデオを流したりしているので絶対見に行こう。

さて、ここで1つ謝らなければならない。なんと、先月紹介した武器関係のシステムが改良作業のため大幅に変更されてしまったのだ。だから、今までに紹介した知識はすべて忘れること。頭の中を空っぽにして今後の記事を読んでいただけるとありがたい。ともかく、ぎりぎりまで粘って、よりいいものを作ろうと手直しする、ゲームアーツのこだわりが今回も炸裂してるってことだね。頼むよ。

システムの都合上で追加された部分もある。詳しくは111ページでシステムの話をしているのでそちらを参考にしてね。

〈参考資料〉先月までの武器選択画面

武器選択画面も改良されたぞ！

先月紹介した武器選択画面が改良の結果、上の写真のようになった。理由は、メインウェポンの位置がわかりにくかったことや、システムの変更などだ。自機の向きが変わったことで、左右がわかりやすくなり、使用武器の文字も読みやすくなった。わかりやすいのはいいことだ。

メインウェポンも変更されました！

Wide Beam

Vビームが、ファランクスビームに名称変更。そして、元のファランクスビームが左右に攻撃できるワイドビームになった。そういうこと。

イラスト／末弥 純

〈オプションウェポンは大幅修正〉

Graviton Bomb

以前のヌルボムが廃止され、前方に多数の爆風を起こす重力子爆弾へ変更された。攻撃にも防御にも使える武器だ。

E.M.D.S

以前のカウンタースラッシュが廃止され、自機の周囲を回転する電磁防御システムのE.M.D.S.へと変更された。

Photon Torpedo

まったく変更なし。前方に発射後、画面上の障害物や敵に照準を合わせて突撃していく。光子魚雷の一種である。

Anti-Matter Bomb

以前のスーパーノヴァが廃止され、反物質爆弾へ変更。敵単体に対し強力な破壊力を与える爆弾へ変更された

独自のCG、動画技術による多彩な映像を実現

結果的にゲーム上でどのように再現されるのか？

「シルフィード」で一番注目されているところは、やはり技術のすべてを注ぎ込んだ背景画像だ。「シルフィード」を紹介しているどの記事にもいろいろな映像技術が使われていることが必ず触れられている。もちろん、本誌でもたびたび取り上げていたことなのだが、「シルフィード」はあくまでもシューティングとして作られているのだ。背景画像で遊ぶものではないし、背景画像鑑賞ソフトでもない。いろいろな技術が使われた結果、ゲームにどのような影響をおよぼすのか？　この点を「シルフィード」で遊びたい人たちが真っ先に知りたいと思っているハズだ。てなわけで、今回はショーや店頭で配布されているパンフレットに基づき、映像技術の生かされ方を追求してみよう。

これが配布されたパンフレットだ！

SILPHEED

1 フラクタルやクレーター、隕石のランダムモデリングによる自然な立体物を再現

通常、隕石などを作る時はすべて手作業で描く。こだわらない場合でも、手作業だと人間の限界で数が増えるにつれ似た形が多くなってしまう。そこで、コンピュータにフラクタル計算やランダム処理をさせて多数の隕石を作らせる。これですべて形の違う隕石が完成。リアルな宇宙空間が創造できるぞ。

地球上にて

フラクタル理論で描かれた地表面。どこをとっても同じ場面など見あたらない。というわけね。

アステロイドは？

こんなにたくさん存在するアステロイドもすべて違う形ばかりになっているのだ。

2 自然地形の光源つきポリゴン描画

影をつけるときは、キャラクターで用意しておくのが通例だ。しかし、光源の位置を決めて、影を計算させる。非常にめんどうな作業だが、リアルな影を作れるのだ。

この角度だと山頂が見えないので、影だけだとわかりにくいけど、他の影と比べてみると……。

3 映像の多重描画

最近のシューティングでは、多重スクロールが当たり前になってきた。「シルフィード」でも各ステージのいたるところで採用している。臨場感を出すには背景を別々に動かすのが一番だ。

手前に見えるのが建設中の要塞の部分。奥に見えるバラ星雲とは別々に動かされる。

4 NASA提供写真の背景マッピング

宇宙空間なのだから、背景に星雲の1つもほしいところだ。そんな単純な理由で採用されたのかは知らぬが、背景にいくつもの星雲が使われている。その元になっているのが、NASAや日本天文学会などから借りた写真なのだ。星雲を手作業で描くのはちょっと難しい。そのため、天体写真を直接取り込んで採用している。これでリアルな宇宙空間にまた一歩近づいたというわけだ。

これがNASA提供による三角座渦巻星雲の姿だ。NASA提供写真は他にもあるぞ。

こちらはM8干潟星雲。日本天文学会から写真を借りてマッピングされたものだ。

5 レイトレーシングによるリアルな映像表現

物体が目に見えるということは、その物体に光が当たって反射し、その光が目に入ってきているということだ。レイトレーシングとはその逆で目から物体へと光をたどっていく計算をさせ、モニターの画面上に物体の映像を写す。この結果、現実に近い見え方のＣＧを作ることができる。要するにリアルってこと。

ステージ5で見ることができる木星はレイトレーシングで描かれたものだぞ。

これだけリアルに見えると、写真を取り込んだものと勘違いしてしまうかも……。美しいよね。

6 映像エフェクトによる光体の再現

よくアニメの爆発シーンなどで丸い光の中に黒い丸が入っているのを見かける。現実の爆発では絶対起こらないが、あまりにもなじみが深いため、「シルフィード」でもこの光体を特殊なエフェクトであえて再現しているのだ。

これが爆発シーンの1つ。ちょっとスコアにかかって見づらいが、中央が黒くなっているぞ。

7 平均圧縮率1/3を実現した高符号・高速伸張処理の採用

こんなに背景画像とポリゴンキャラクターがあったら、データだけでCDがいっぱいになってしまう。そこでいろいろな技術を使ってデータを圧縮させて1枚のCDに収録できるようにしている。実際には、ポリゴンキャラクターは圧縮しやすいという話も聞かれるが、とにかく詰め込んであるということだ。

こんなにある光磁気ディスクを圧縮させて1枚のCDに入れてしまう。詰めるぜ。

8 ポリゴンの分割軌道演算による精密な爆発シーンの再現

爆発シーンではポリゴンが無数に散らばっていく。このとき、各ポリゴンの飛ばされる方向は計算で最初から決まっている。そのため、広がるような爆発が演出できるのだ。レーザーが突き抜ける場面も同じようにポリゴンが押し出されている。

飛び散るポリゴン群。散らばった破片がどこに行ってしまうかはすべて計算されているのだ。

レーザーが突き抜けて、ポリゴンが散らばる。レーザーの進行方向に移動するよう決められている。

レーザーによって穴が開けられた機動砲艦。穴にされた部分のポリゴンパーツは下に押しやられている。

開発者 宮路 武氏に聞く
「シルフィード」のゲームシステムはこの予定

――制作状況はどのようになってますか？

宮路　各ステージはもちろんのこと、オープニングやエンディングも完成して、後はゲームとしてのバランスをとるだけです。雑誌が発売されている頃には、すでにマスターも上がって製造段階に入っているハズですよ。

――今までシステムについてはあまり公開されていませんが、もう確定しましたか？

宮路　もちろん(笑)。何でも聞いてください。

――では、変更の多い武器関係ですが……。

宮路　最初は前作と同じものにしようと思ったのですが、特徴づけをするためにいろいろ変更しました。そして、最初に使えるのはフォワードビームだけとして、その他の武器については高得点を収めることで使えるようにしました。だから逃げ回っているだけだと使える武器が限定されてしまいますよ。ボーナスアイテムも有効に利用してください。そして、同じオプションウェポンばかり使わないように1ステージで使ったオプションウェポンは次のステージでは使えないようになってます。もちろん、メインウェポンに関してはいつでも使えるようにしておきますが……。

――オプションウェポンの使用条件は？

宮路　以前は使うごとにシールドを減らしていたのですが、結局オプションエネルギーというのを設定して、弾数制限をつけることにしました。武器によって制限数は違いますが、エネルギーが満タンなら1ステージで10発前後は使えるでしょう。エネルギーの回復は、アイテム、得点、クリアボーナスなどで行おうと思っています。

――では、シールドはどうなったのですか？

宮路　シールド制に関しては変更はありません。ちなみに、シールドがすべてなくなってもすぐには終わりません。それでも2発ぐらいは耐えられます。さらに1発被弾するとゲームオーバーですが……。もちろん、残機制ではないので、1機やられたら終わりです。

――コンティニューはありますか？

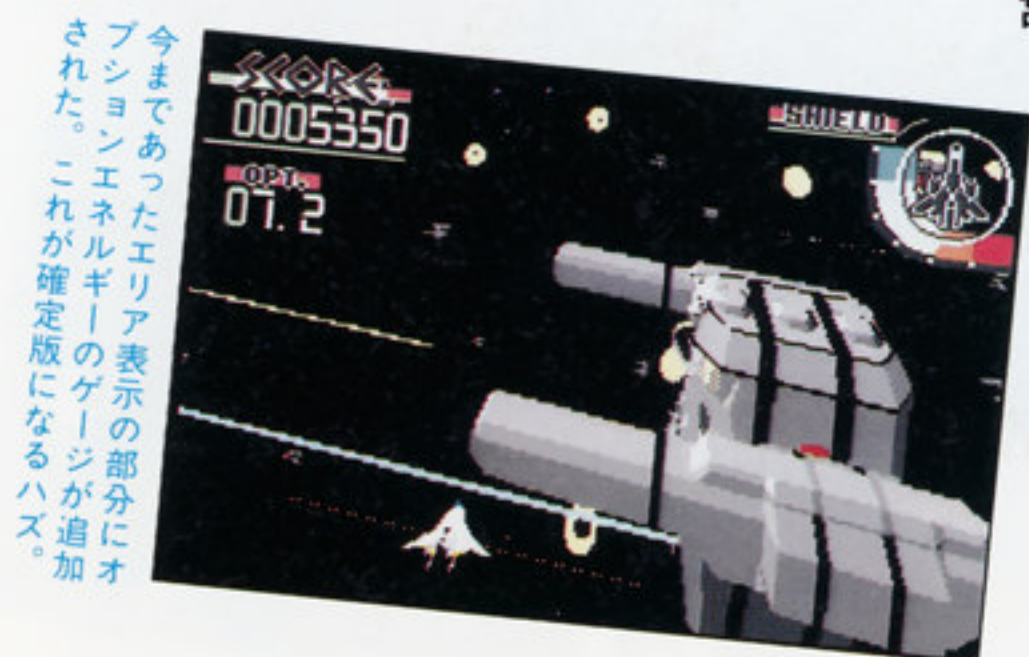
宮路　あります。ただし、回数は3回ぐらいまでになってしまいますね。一応ですが(笑)。難易度も2ランク用意しているので、自分の腕に合わせて設定して楽しんでください。

――どうもありがとうございました。

今まであったエリア表示の部分にオプションエネルギーのゲージが追加された。これが確定版になるハズ。

宮路 武氏

御成婚の儀で世間が休みでも働き続ける宮路氏。パレードも見ているヒマはない。

SILPHEED

オープニングデモや終盤のステージも完成

全12ステージはすべて完成し、後はゲームのバランスを調整するだけ。もちろん、終盤のステージも完成しているぞ。今月はエリア9の月面ステージの写真を公開しよう。前のページで触れた映像の多重描画をふんだんに使っているのがわかるだろう。クレーターについても、ランダムモデリングでどれをとっても違う形になっている。

その他では、オープニングで英語のストーリー説明がつくことになっていたのだが、英語だけじゃわかりにくいので日本語の字幕がつくことになった。他にもいろいろ決まったことがあるけど、後は遊ぶまでのお楽しみ。発売日を期待して待っていること。頼むよ。

先月号でステージ紹介をやると書いてしまった手前、やらずに通りすぎるわけにはいかない。てなわけで、エリア6までの見せ場をちょっとだけ紹介しよう。今月はこれで許せ。

ネットワーク ジャックされたのだ。

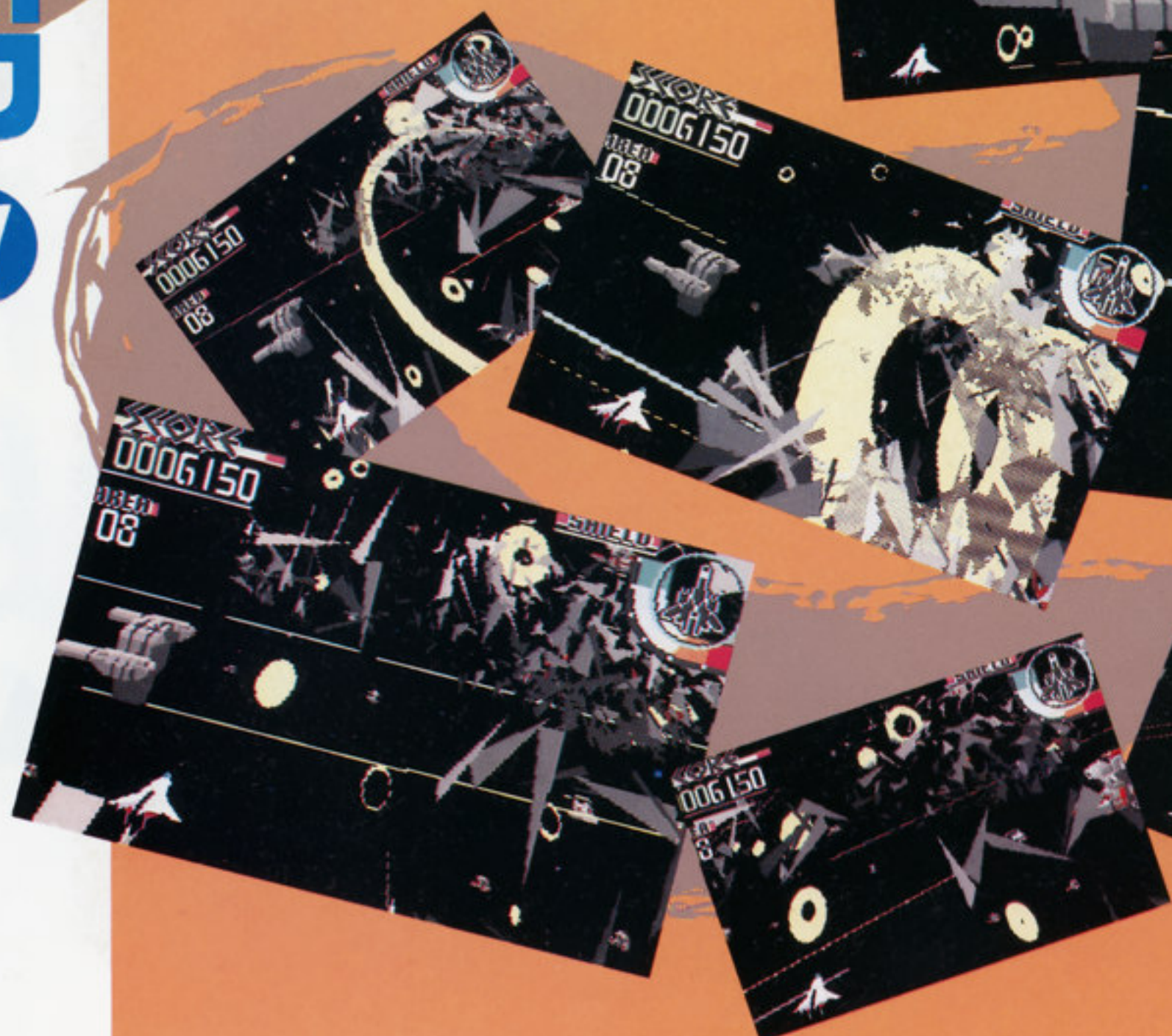
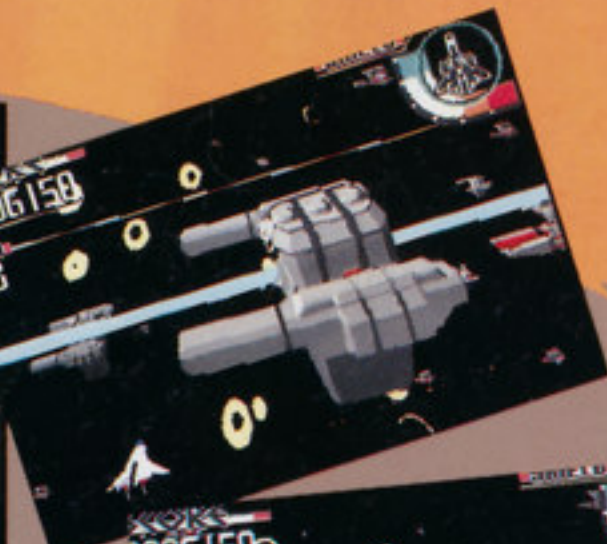
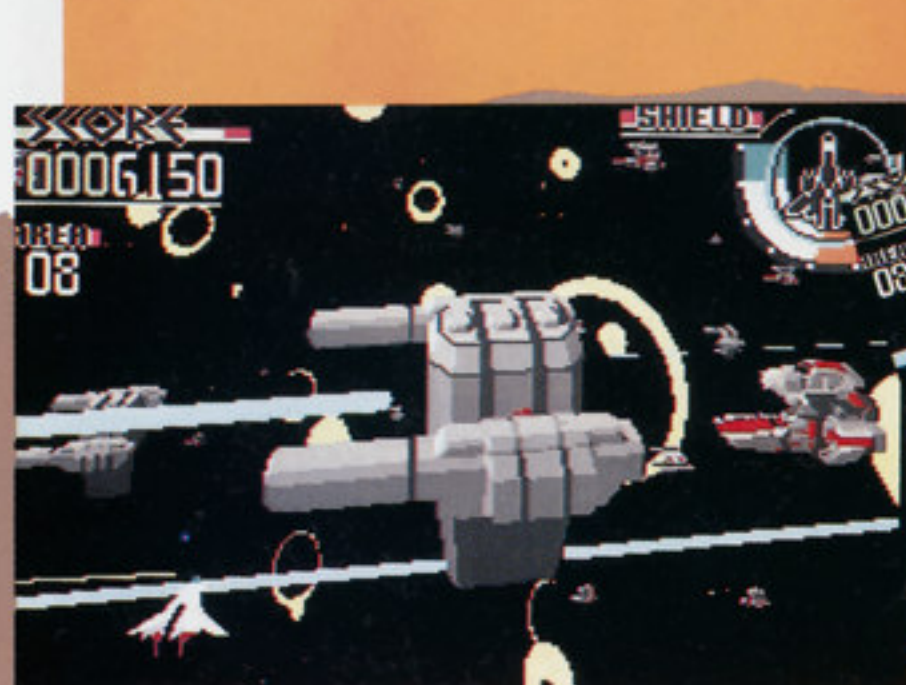
オープニングデモが流れると同時に画面の下では日本語の字幕が流れる。英語がわからなくても字幕を読めばわかる。

これが月面上での戦いのーシーンだ。遠くに見えるのが母星の地球。これから地球へ向かうのかもしれない。たぶん。

月の部分と背景の地球とは、別々にスクロールする。これで臨場感を出しているのだ。とにかく演出は凝っている。

SILPHEED

愛の連続写真劇場〈ナイゼス級機動砲艦爆裂編〉

今月の連続写真は、反乱軍所属のナイゼス級機動砲艦が味方のビーム砲撃によって粉砕される場面だ。エリア8の火星宙域で見ることができるぞ。反乱軍の大艦隊と戦っているときに、突如味方の援護射撃が起こる。この攻撃により、ナイゼス級機動砲艦が轟沈してしまうのだ。ゲーム中では一瞬のできごとなので、わかりづらいかもしれない。こうやって写真で見れば、ポリゴンがどのように散らばっていくのかわかるでしょ。ちなみにこの機動砲艦は1037ポリゴンで構成される。

エリア6までの見せ場をドカンと公開！

〈AREA 1〉惑星軌道上での戦闘

エリア1の惑星軌道上面については、先月号でパイロットやオペレーターのやり取りまでつけて紹介したから、今さら見せ場紹介でもないだろう。しかし、ちょっとだけ色味が変わっていたりと先月号とまるっきり同じというわけではない。とりあえず改良作業によって、弾が見やすくなってたりするので、細かいことは気にせず写真をながめてほしい。

惑星軌道上面のストーリーについては、簡単に紹介したこともあるけど、ここでもう一度触れておこう。正体不明の艦隊が各移民星系に一斉攻撃を始めた。その艦隊を迎撃するため、惑星軌道上からシルフィード全機に出撃命令が発令。しかし、時すでに遅く大型惑星破壊ミサイルにより惑星は壊滅し、味方艦隊も大半が失われてしまったのだ。

赤く燃える母星

母星を眼下に見る

青いというより緑が強くなった感じのする惑星。緑は目に優しいっすよ。

ミサイル飛来

大型惑星破壊ミサイルが多数接近する。どのくらい大型なのかは各自で計ってほしい。

ひどいや

あっという間に大型惑星破壊ミサイルがヒット。迎撃なんてまったくできやしない。指をくわえて見ているだけ。

味方巡洋艦も

無惨な姿をさらけ出す母星。これで帰るところがなくなってしまった。どうすりゃいいの。

敵大型機発見！

駆逐艦が追い打ちをかけるように出現する。母星の仇とばかりにコイツを撃ち落とせ。

〈AREA2〉アステロイド地帯

エリア2は外宇宙面だ。シルフィードは氷塊のアステロイド内を慎重に進みつつ、敵の攻撃に対応しなければならない。敵の攻撃以上にやっかいな氷塊を左右に回避しながら、敵を続々と撃ち落とす。やっとの思いで氷塊を抜けると敵の駆逐艦が待っているのだった。

ここでは氷塊をどのように回避するかがポイントだ。避けに専念せよ。

囲まれるな!!

自機の横から接近する敵機もいるので、回避行動にはいつも注意したい。

氷塊だらけです

どこもかしこも氷塊が漂っている。このどれかにぶつかってもシールドがはがれるぞ。

味方の援護か？

エリア2ではアンドロメダ星雲や三角座渦巻星雲の姿が確認できるぞ。

敵も氷塊に激突

もちろん、敵戦闘機も氷塊に衝突したら壊れてしまう。避け続けていれば大丈夫かも？

背景を見る暇ナシ

味方の援護射撃もあるのだが、氷塊が散らばるためにやっかいだ。

氷塊を突破すると…

氷塊を抜けたからって安心している余裕はまるでナシ。敵駆逐艦のお出ましなのだ。

〈AREA3〉巨大戦闘母艦

先行偵察を行っていた艦隊から、別の移民惑星を攻撃して帰還途中の敵大型戦闘母艦を発見したとの通信が入る。そのため、急遽巨大戦闘母艦を攻撃することになった。出撃したシルフィードは、巨大戦闘母艦の側面に回り込み、護衛の駆逐艦を次々に破壊。そして、最後に攻撃目標の巨大戦闘母艦への攻撃を開始する。しかし、戦闘母艦の装甲は予想以上に厚かったため、艦隊を後退させるのが精一杯だった。

遠くに見えるは

敵の巨大戦闘母艦の雄姿がどんどん大きくなってくる。それにつれて、敵の攻撃も確実に激しくなってくるぞ。

巨大戦闘母艦が

さすがに巨大と言われるだけあって、接近すると非常にデカイ。シルフィードの何倍あるのか？

戦闘母艦を守ろうとして、多数の敵戦闘機が攻撃してくる。すべて撃ち落とそう。

敵戦闘機もくる

援護はないの？

駆逐艦も戦闘母艦を守るために、シルフィードの前に立ちはだかる。コイツも撃墜せよ。

旋回するように攻撃を展開する。執拗な攻撃が最後にモノを言うのだ。

急接近の連続!!

行き着く先は

戦闘母艦を撃墜するために艦橋を突き進む。この先に戦闘母艦の中核がある。急ごう。

そして、中核を攻撃する。ただ、装甲が比類なくカタイので撃墜することはできない。

WARNING

装甲は異常にカタイ

〈AREA4〉建設中の要塞内へ突入する！

巨大戦闘母艦を撃墜することはできなかったが、大きなダメージは与えられた。とどめをさすために追撃するシルフィードだったが、何も存在しないはずの空間に建設中の敵要塞を発見した。直ちに攻撃へ転じたが、要塞内は建設中とはいえすでに敵戦闘機が多数配備されていた。そのため、思わぬ苦戦をしいられる。しかし、いく度にも渡る攻撃の末、要塞の機能停止に成功することができた。だが、安心して脱出体制に入ろうとしたところ敵の駆逐艦に狙われてしまった。この駆逐艦を撃墜しないと、この空間から離脱することはできないぞ。

敵要塞を発見!!

急遽要塞攻撃をすることになったシルフィード。敵もその気配に気づいたようだ。

レーザー攻撃が

要塞の内部には砲台が多数配置されている。一番難儀するのはやはりレーザー砲台だ。

反撃の連続!!

この要塞にも駆逐艦が配置されている。コイツの攻撃はしつこいので注意せよ。

要塞の内部へどんどん突き進む。奥に行くほど敵の攻撃は激しくなるぞ。

さらに奥へ降下する

まだまだ奥が

奥へ行ってもレーザー砲台は健在だ。このレーザーに当たらないように奥へ進め。

脱出前に一戦

要塞の機能を止めて安心するヒマもなく、敵の駆逐艦から攻撃を受ける。キツイぞ。

〈AREA5〉亜空間での戦い

予定外の要塞攻撃をしてしまったため、このまま進んでいたのでは作戦予定時刻に間に合わない。そこで亜空間航行、すなわちワープをすることになった。しかし、亜空間に突入するとそこには敵の駆逐艦を主力とした特殊攻撃部隊が待ち受けていたのだ。どうやら待ち伏せされていたらしい。続々と出現する敵を排除しつつ、ワープ航行を続けるシルフィード。いろいろな角度から敵機が接近してくるので、非常に対処しづらい。横への攻撃ができるメインショットを選択しておいたほうがいいだろう。

敵の亜空間での奇襲を退けてワープ航行を完了すれば、そこは太陽系の木星付近。だが、そこにも敵の駆逐艦が待ち受けていた。待ち伏せ百連発状態だ。

のんびり亜空間航行を味わっていると突然敵の駆逐艦が出現する。ズルイ。

いよいよ、亜空間航行開始。亜空間とはいっても通常の空間と動きは変わらない。

ワープ始動でどうなる

これよりワープ

ワープする前でも敵の攻撃は続く。うんざりするぐらい続けられるぞ。ぐったり。

敵もワープ中

ワープ終了後も

まだまだ戦闘続行

亜空間内は敵がどこから出現するかわからない。むやみに中央を行くと囲まれてしまうかも。

亜空間戦闘

ワープ終了後には駆逐艦が臨戦体制に入って待っている。返り討ちにしてやろう。

これでもか、というようなぐらい手ごわい駆逐艦が出現する。地道に撃墜していこう。

続々と飛び込んで

一度撃墜したはずの駆逐艦が続々登場。ひょっとして量産タイプだったのかもしれない。

SILPHEED

〈AREA6〉小惑星帯

敵の待ち伏せ攻撃を退けて、やっと太陽系に到着した。今度は母星に向けて出発するため、アステロイド地帯に突入しなければならない。こんな危険地帯でも敵の艦隊は容赦なく攻撃してくる。そして、味方の艦隊と激しい砲撃戦を始めてしまう。この砲撃を避けつつ、またアステロイドも避けつつ、敵戦闘機を撃墜しなければならない。そして、やっとアステロイド地帯を突破すると、今度は敵の防衛衛星と新型駆逐艦が待っているぞ。

レーザーによりアステロイドがバラバラになる。この破片を避けるのだ。

味方艦隊のレーザー射撃が多数。ありがたいとはいいづらい。予告もなしに起こるからね。

背後から援護が

敵の防衛衛星を突破した後には、新型駆逐艦が待ちかまえている。敵の層は厚すぎるぞ。

砕ける小惑星

敵艦隊に急接近。いつレーザーが発射されるかわからないのでむやみに発射口に近づくな。

新型駆逐艦だ

敵艦隊を発見!!

スルスルかわせ!!

アステロイド内に敵の艦隊を発見。味方艦隊と砲撃戦を展開する。ひたすら避けるだけ。

速撃6Bコードレスのワンダーメガにまかせろ

衝撃の映像でプレーヤーを魅了する、高速3Dシューティング!

SILPHEED

●4万画面以上の背景動画(最高15コマ/秒)。
●フラクタル手法やレイトレーシング、隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
●分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。

ワンダーメガの3つのCPUの完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定:今夏　予価:¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS

BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ!

花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴッタ煮シューティングだ!かわい〜い蘭未ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう!

慶応遊撃隊

発売予定:8月　予価:¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く…

原作+オリジナルのストーリー、そしてMEGA-CDだけの新キャラクターも登場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険は、高画質のワンダーメガで楽しもう!

聖魔伝説 3×3EYES(サザンアイズ)

発売予定:7月　予価:¥8,800(税別)
©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA

電子出版ソフトが使える、電子出版デコーダカートリッジ(RG-ED1)も近日発売!
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、本格マルチアミューズメント・プレーヤー。
WONDERMEGA
RG-M1 標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)

SEGA　MEGA CD　MEGA DRIVE

ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

VICTOR CREATES IT.

●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号を

Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation

遊んだ方が、わかりあえるね。

MEGA-CD + MEGA DRIVE

新登場

WONDERMEGA

Victor MULTI AMUSEMENT PLAYER RG-M2

POWER RESET

COMPACT disc

RECEIVED ACCESS

PUSH CLOSE OPEN

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。

1993 FIFA/JVCカップ U-17サッカー世界選手権大会を特別協賛しています。

日本ビクターは1994 FIFA/ワールドカップUSAの公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。

これは便利でスピーディ！ 6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。 ※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応 一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。

- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー

FUNCTION PLAYERS I I+II START

Victor CORDLESS CONTROL PAD RG-CP2

X Y Z POWER RESET TV POWER A B C TV/VIDEO TV VOLUME − +

CONTROL PAD II

+6Bコードレス+

NEW WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円（税別）

ご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 日本ビクター株式会社

特集 It's SHOW TIME

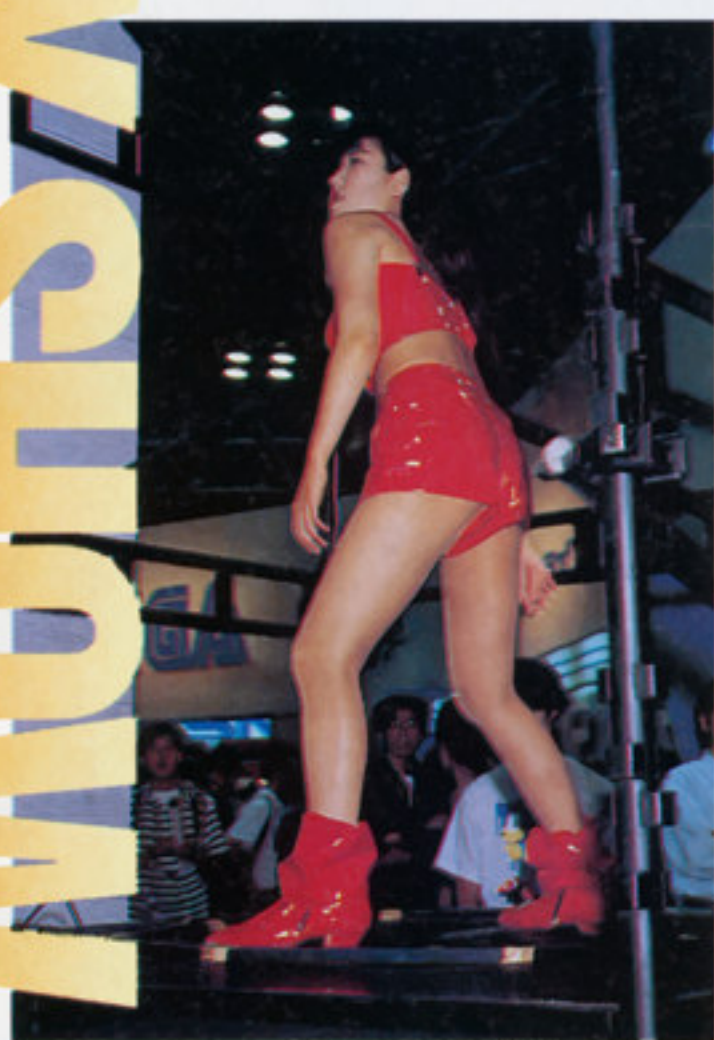
TOKYO TOY SHOW

'93東京おもちゃショー

観衆驚愕総立ちの「シルフィード」

セガブースの中で最も注目されていたのが、「シルフィード」。その滑らかな動きと、ポリゴンのド迫力映像に感嘆の声がつきなかった。やはり実物を見ないと、このすごさは伝わりにくいんだよね。

SEGA

本邦初公開!! アクティベーターをブレイズが実演

ブレイズが実演しているのは、8本の赤外線が計16の動作を検知するフルボディコントローラー「アクティベーター」。残念ながらまだ参考出展なのだ。

ビジュアルシーンも超音速!! ソニックCD

世界のアイドル〝ソニック〟は、CDになっても人気が高い。ワクワクするオープニングアニメ、クリアでノリのいいサウンドはクオリティが非常に高いぞ。

その他セガ新作ソフトもゾロゾロ登場

サードパーティー作品で最もプッシュされていたのが「シルフィード」「ストIIダッシュプラス」なら、セガ作品では「ソニックCD」と「エコー・ザ・ドルフィン」だ。ほかにも「キング・オブ・ザ・モンスターズ」「バーチャレーシング」「バーニングフィスト」「幽☆遊☆白書外伝」といった超新作が出展された。タイトル数は去年の倍だ。

セガ・重田開発本部長SHOWを振り返って

おもちゃショーも終わり、今年後半の主力ソフトの全貌もぼちぼち明らかになってきた。そこで、今回のショーを振り返りながら今後のメガドラの作品群やセガのソフト制作体制などをインタビューしてみたぞ!

──重田本部長と言えば、BEメガ読者にとっては、㈱シムスの社長さんとして知っている読者も多いと思いますが、今度セガの本部長も兼任ということで、セガでの役割りというか、どんなポジションにあるのかを教えてください。

重田◎コンシューマソフトの研究開発本部の責任者です。ご存知かもしれませんが、これまでセガは内作と外作の外注管理は別々の部署でやっていたんです。これをもっとクリエイティビティな立場でコンシューマープロデュース組織としてまとめ、より良い商品を作っていこうと考えたわけです。さらに、内作、外作の垣根(かきね)を取り払って一本化することで、もっと違った眼でソフトを評価、修正できるようになればと思っています。

──先月号で峰岸理事、鎌田取締役へ販売、宣伝面での今年後半のアプローチをうかがったんですが、重田本部長から、コンシューマーサイドでの今年前半を振り返っての感想と、後半への意気込

'93 TOKYO TOY SHOW SUMMER CES

スペシャルピックアップレポート

セガの本格的な国内向け戦略がお披露目となったおもちゃショー。一方CESでは任天堂を上回る盛り上がりを見せた。BEメガはこの2大イベントを総力取材。業界勢力地図再編に賭けるセガのパワーをその目で確認してほしい。

TOKYO TOY SHOW

ブース

ニュープライスのプラスワンだ!! ゲームギアコーナー

累積出荷100万台を突破し、盛り上がるゲームギア。その波に乗って新パッケージ「プラスワン」を6月25日に投入。販売体制の強化を狙うそうだぞ。残念ながら今月は画面をお見せできないが、2人同時プレイの「ソニック&テイルス」もついに出展。年末に向けての期待作が目白押しだ。由美子ちゃんのポスターもイイね。

ステージはゲームだけじゃないぞ

メガドラの弟分「PICO」。68000を搭載し、絵本とテレビ画面が連動するキッズコンピュータだ。

世界中で発売されたソニックグッズを一同に紹介。モニターではアメリカのソニックアニメを放映。国際的スター「ソニック」ならではの幅広い展開だね。

スーパーコマンダーズの隊員がかまえるのは、バーチャルシューティング「ロックオン」。セガのハイテク技術はこんな形でも楽しめる。

もちろんサードパーティーも大熱演!

セガ内サードパーティーブースは、セガブース全体の1/4ほどのスペースをさいて、かなり大々的に展示された。その中にはビクターエンタテインメントの「サンダーホーク」やテンゲンの「FI」、シムスの「真・女神転生」など、初公開の作品、開発が進んだ作品などが数多く見られた。こちらの出展数はNECなどと比べてもかなり多く、メガドライブの明るい未来を予感させたぞ。

「BATTLE FANTASY(仮)」「The 3rd World War」を出展したマイクロネット。動いている画面は初めてだ。

「真・女神転生」の主人公ヒーローのコスプレで決めるシムス社員。

みをお聞きしたいのですが。

重田◎大きなタイトルというものは春、夏、年末という大きな商戦に合わせますので、それぞれでどういったタイトルが出て、どういう結果が出たかということが大切になると思います。メガドライブに関しては、今年前半の商戦でタイムリーに発売できたかというと、疑問に思われるでしょう。特に反省しなければならないのは、RPGがタイムリーには出せなかったことです。これは謙虚に反省しています。メガドライブ、CD−ROM、ゲームギア、マスターシステムと、ハード自体が多いですから、それぞれでどういうことができたか、あるいは今後できるのかは、当然セガのソフト制作にかかってくると思います。

──今年後半にはカートリッジのRPGが多く予定されていますが、開発は予定通りに進んでいるのでしょうか。

重田◎今までならこの段階で出していたというものもありますが、たとえば「サージングオーラ」の場合はさらにいいものにしようということで内容をつめています。ご期待していただいている時期を多少過ぎてしまうかもしれませんが、内容的には安心していただけると思います。

──RPGは別として、ハード別のソフト開発体制になっているそうですが。

重田◎ハード別というよりは、私はもっと進めてジャンル別にもっていこうかなと思っているんです。もうすでにハード別の開発体制というのはできましたが、ジャンル別でもう少し深くやっていきたい。なぜならセガが弱い弱いといわれるRPGにしても、ソニックさんにがんばっていただているような状況でしたし、「ファンタシースターⅣ」などのようにセガが培ってきた、認知度のあるシリーズ以外にもう1つくらい、新しいシリーズものがほしい。これはメガドライブということに囚われず、新しいハードが出た場合にもシリー

TOKYO TOY SHOW

着ぐるみまで投入、今年はやります！
KONAMIブース

参入後初のおもちゃショーとなったコナミは、メガドラへの意気込みをめいっぱい見せてくれた。ブース奥のMDコーナーは、完成した「ロケットナイト」や開発が始まったばかりの「バンパイア　キラー」、それに会場でいきなり発表のMEGA-CD第１弾「リーサルエンフォーサーズ」というビックタイトルが展示され、他機種を圧倒。スパークスターも会場内を闊歩して来場者に愛敬を振りまいていた。

できたての「ロケットナイト」や開発が始まったばかりの「バンパイア」のフリープレイが楽しめた。

ゲーセンでバリバリ稼働中の「リーサル」を移植してくれるなんて、やっぱり意気込みが違うね！

ターボ、ダッシュプラスに長蛇の列！
CAPCOMブース

一般入場日など、開場と同時に入場者が列をなすほどの、おもちゃショー人気No.1ブースとなったのがカプコンだ。なんといっても話題の「ストⅡターボ」「ストⅡダッシュプラス」が実際にプレイできたから当然。ステージではＦ3000カプコンチームの和田久選手が登場したり、「ストⅡターボ」のゲーム大会が開かれたりで大変な人だかりができていた。カプコンの勢いをそのまま反映しているように見えたぞ。

リュウとケンのみ操作できるバージョンの「ダッシュプラス」が展示されていた。

見どころはまだまだある
その他のブース

エポック社も本来玩具メーカー。やはりトイが主力商品だ。

ナムコはＳＦＣのサッカーものを強力にアピール。

バンダイが参考出展した携帯型ＳＦＣにはビックリ！

発売直前ということもあり、「ストⅡダッシュ」を前面に出していたＮＥＣブース。

ズとして対応できるようにしたいんです。セガのＲＰＧ制作の場合は、外部スタッフとジョイントするケースが多いですが、１本の制作が終わると担当スタッフも解散していました。今後はそういったことをせず、次の新しい企画にそのまま移行していこうとも考えています。プロジェクトを組んだ場合、メンバー集めやスケジューリングなど、ある程度専門家がいなければ難しい。やはりＲＰＧを知らない人がコーディネートしたのではいいものはできません。ＲＰＧなら３Ｄタイプ、フィールドタイプ、ＡＲＰＧタイプなどありますし、アクションにしても、格闘ものもあれば、ソニックやガンスターのようなものもあります。ジャンル別開発体制にしていこうというのは、中途半端なものじゃなく、幅広く、しかも専門的分野でやっていこうという狙いもあるわけです。

――日本では幕張でおもちゃショー、アメリカではＣＥＳが開催されましたがその両イベントを振り返ってみていかがでしたでしょうか。

重田◎そうですね、出展作品数も昨年の倍くらいになって、商品のタイトル数や幅が広くなってきたなと感じました。そう意味ではユーザーの方がいろんなジャンルの商品が選択できるようになっています。日本の場合はキャラクター商品が中心で、ソフトハウス間の格差が出てきて、認知度の高いシリーズものが主力商品となっています。ですから今後シリーズ化していこうという商品は、かなりクオリティをアップしていかなければならないなと思いました。

――「V.R.」もビデオで展示されていましたね。

重田◎私どもの調査では、セガの認知度はアーケードのイメージが強いんですね。ですからアーケードの移植でいいものが出る時には、かなりのご期待を受けることができます。今回「V.R.」を展示して、そのアーケードパワーを再認識しました。「ストⅡダッシュプラス」や「ぷよぷよ」も、そ

白春麗につられてか、トイコーナーもかなり人が連なっている。FC「マイティ・ファイナルファイト」もあったぞ。

ステージでゲスト出演のF3000レーサー和田選手とキャンギャル達。どちらもBEメガ読者にはおなじみの顔って感じか？

でもSHOWのお楽しみはコレ アイドル&コンパニオン

ニューアイドル「パフ」オンステージ

一般公開日のセガブース内ステージは業者日以上に華やか。「アルシャーク」の曲を歌っているサンドストーム3人娘『パフ』のミニコンサートやゲーム大会などイベントが盛りだくさん。なんと恵美ちゃんはみんなに混じって、「ぷよぷよ」にチャレンジしてしまったのだ。メーカー伝言板でおなじみの各社広報さんによるゲーム紹介も、ここぞとばかりに力が入っていて見逃せなかったよ。

ショーを彩るメーカーの華たちをチェック

かっこいいニチブツレースクイーン。10月のF1日本GPに行くと会えるぞ。

タイトーさんは受付のみなさんもご覧のとおり。メガドライブのタイトル待ってますよ。

ディズニービデオのブエナ ビスタ ジャパンのお2人。清楚な感じがイイね。

コスチュームが会場内ダントツの派手さだったコナミギャルズ。

カプコンブースでの視線を春麗と二分したレースクイーン。

ダッシュ+ターボバージョンが加わって、今年はカラフルな春麗ねーさんたち。

NECブースで「卒業」を売り込む生徒さんたち。先生の指導が良くなかったのかも……？

TOKYO TOY SHOW

おもちゃショーは、セガやコナミといったゲームメーカーだけが展示しているわけじゃない。国内外を問わず、いろんな玩具を製造しているメーカーがブースを構えているんだ。

SNKはなんといっても「ワールドヒーローズ2」。ネオジオパワー健在だ。

ジャレコブースで野球ゲームをデモするプリティ長嶋。

今年のキーワードは恐竜。モーターで実際に動いていたぞ！

パーティーグッズメーカーで展示されたサル。これは衣装が売り物らしい。

ういったアーケードパワーを感じます。

——CD-ROMのマルチメディアゲームもいくつか発表になりましたが。

重田◎マルチメディアというと意味的に捉えにくいですから、この場合CGの技術を利用した作品と置き換えてもいいのではないですか。CESで発表され「ジュラシックパーク」などもCG技術を応用していますね。私どももCGについては将来的なところも踏まえて、どう展開するかを考えていますが、エンターテインメントとしてのマルチメディアとしての捉え方はあると思います。結果的にマルチメディアになるといいんですが、「AX101」や「夢見館の物語」が、CGの表現の方向性の1つになると思います。すでにアメリカでは映像取り込みの「ナイトトラップ」や「スーワシャーク」が出ています。これから日本でもそういった切り口の作品が出てくると思いますし、力を入れてやっていきたいですね。

——今まではPCエンジンのゲームのようにROMのゲームにアニメーションやビジュアルを入れてきたと思いますが、それが取り込みとかCGを使ったものに変化していくのでしょうか。

重田◎CD-ROMが出た時はいろんな意味でアニメーションが主流でしたが、もっとほかにもCGの表現はあるんですよ。すでにアメリカではSOAがマルチメディアセンターを作ってCG技術で「ジュラシックパーク」を開発しましたし、ヴァージンはディズニーと協力して「アラジン」を出しています。そういった意味では日本も負けていられませんね。

——CESで発表された作品は、日本でも発売予定はあるのでしょうか？

重田◎CESで展示された中でも前出の作品は、日本でも発売されると思います。「ソニック・スピンボール」は日本のマーケットに合うかということもありますが、切り口としては変わってます

SUMMER CES

THE 1993 INTERNATIONAL SUMMER CONSUMER ELECTRONICS SHOW

GENESISパワー炸裂!!

東京おもちゃショーと同時期、6月3日から6日にかけてアメリカ、シカゴで開催されたSUMMER CES。CESは夏と冬に行われる家電製品の見本市なのだが、今回も、セガをはじめ任天堂、カプコン、EA、そして注目の3DOなどゲーム関連の企業が大規模なブースを構え、盛り上がっていたぞ。それでは、さっそく、セガブースを中心にSUMMER CESに出展されていたGENESISソフトを紹介していこう。

ところで、セガのブースは任天堂ブースの真横。アメリカの16ビットゲーム機市場で、ほぼ五分五分の戦いを繰り広げている両社が正面からぶつかっているっていう感じだね。ちなみにセガ・オブ・アメリカの発表によると16ビットゲーム機のシェアはGENESIS対スーパーNESは、58対42とGENESISリード。そんな勢いに乗ってかセガブースは任天堂よりやや広め。数々の新作でにぎわっていたぞ。

セガブースの中央にはステージが作られ大スクリーンに新製品の数々が映し出されていた。

セガグッズを展示しているコーナー。ソニック関連もいろいろあったぞ。

なんと、ソニックの新作が―!!

今回出展された作品の中で、もっとも驚かされたのは、何の前触れもなく発表されたGENESIS対応のソニックの新作「SONIC SPINBALL」だ。画面のビデオ画像が流されていただけでプレイしたわけではないが、「ソニック2」の〝カジノ・ナイト・ゾーン〟のようにソニックとテイルスがピンボール状のフィールドを駆けめぐるアクションゲームだ。もちろんソニックたちの相手はDr.エッグマン(アメリカでは、Dr.ロボトニックと呼ばれてる)。火山島に作られたロボット工場、ヴェゴ・フォートレスで、エッグマンの悪の機械が動いている。その火山島を守るためエッグマンがしかけた罠が〝ピンボール・ディフェンスシステム〟というわけ。どうやら噂の「ソニック3」とは別物のゲームのようだが、アメリカでの発売は、11月、価格は49.99ドルを予定している。果たして日本での発売はいつになるのか?

さらに衝撃的なことに、ソニックのアーケードゲームも出展されていた!

クォーター・ビューの画面内のソニックをトラックボールで操り、障害物をジャンプでかわしていくゲームシステム。そして時折、表示されるメッセージは日本語だ。国内で開発されたことは確かなようだが、いったいこれは……!! とにかく謎が謎を呼ぶソニックの新作群だ。

セガブースにどーんと鎮座まします巨大ソニック像。デカイもの好きのアメリカらしくとにかく巨大。

SONIC SPINBALL

タイトル画面か? ゲームそのものは「ソニック2」のピンボール面を進化させたような印象を受けたぞ。

アーケード版だ!

2P同時プレイも可能。しかもアーケード版の相棒役はテイルスではなくRAYという狐っぽいキャラ!

から。ですからああいった作品も出てくるでしょう。ソニックのキャラクターをどう展開するかということの一環として必要ですからね。ご承知のようにすでにアメリカでソニックのアニメーション映画の制作は決定していますし、うまく生かした展開をやらなければいけないでしょうね。

――ゲームギアソフトもかなり数がそろってきたと思いますが。

重田◎今年の後半はかなり充実したラインナップになりそうです。「シャイニング・フォース外伝II」がありますし、他にも多人数でできる作品のライセンスを交渉しております。ラインナップという意味では、RPG、パズル、スポーツ、キャラクターものを含めて、充実してきました。やはり、大切なのは商品マップの幅広さと、いかに継続して出すかなんです。そういう意味ではアメリカでもゲームギアソフトの開発をしていますし、日本で発売することも考えていますので今後面白くなると思いますよ。また、メガドライブやCD-ROMにしても、ゲームギアと同じようにラインナップは、そろい始めています。中でも一番、我々がやらなければならないのが、日本独特のRPGですよね。これはどうしても力を入れなければならない。いいものであれば、ライセンスものでもどんどんやっていきたいと思っています。

――先月のインタビューで6月に新規参入サードパーティー発表があるかもしれないと聞きましたがどうなっているんでしょうか。

重田◎もう水面下では商品開発中ではないでしょうか。コナミさん、カプコンさんなどいままでにも契約されているサードパーティーはたくさんあるんですが、ジェネシスを含めてもいっしょにやりたいというメーカーもありますし、逆に日本だけというメーカーもあります。まだ発表できない検討中のサードパーティーさんも、いくつかありますから期待してください。

SEGA-CDの新作が、盛りだくさん！ 注目せよ！

カートリッジのソフトとは別にコーナーを設けて大々的に展示していたSEGA-CDの新作群。中でも注目を集めていたのは、やはり実写取り込みやCGを使ったソフトだろう。まず、「JURASSIC PARK」。言わずと知れたスピルバーグ監督の映画をゲーム化したアドベンチャーだ。映画からの取り込み画像や、先頃CD-ROMソフト制作のために設立されたセガ・マルチメディアスタジオが作った恐竜のシリコンモデル・アニメ画像などがふんだんに使用される模様。さらに古生物学者として有名なベッカー博士の恐竜解説モードも入っている。またこの「JURASSIC PARK」では立体サウンドの一種、Qサウンドを採用している。とにかくCD以外にもGENESIS、G.G.用ソフトも用意されている「JURASSIC PARK」。セガ・オブ・アメリカの戦略商品であることに間違いない。

この他に実写取り込みを使った作品は日本ビクターのシューティング「REBEL ASSAULT STAR WARS」だ。シンプルなゲームシステムながら実写取り込み画像を背景に使ったゲーム画面は、迫力があったぞ。写真を掲載したゲーム以外でも、「シャーロックホームズII」「SPIDER MAN VS. KINGPIN」、Qサウンド対応のCD版「エコー・ザ・ドルフィン」など日本未公開の作品が展示されSEGA-CDのパワーを感じさせていた。

STELLAR FIRE

IBM-PCのソフトをもとにした、Dynamixのポリゴンシューティングだ。

REBEL ASSAULT -STAR WARS-

これが、実際のシューティング・シーン。動いているところを見ると迫力満点だ。

自機の発進シーンの1コマ。もちろん生音声でしゃべるぞ。

JURASSIC PARK

かなり自由度のあるゲームシステムのようだ。恐竜の動きも滑らかで素早く、リアルに再現されている。アメリカでは、10月に59.99ドルで発売される予定だ。

もちろん、カートリッジのゲームやスポーツゲームもお盛んなのだ！

カートリッジのほうも日本未公開ソフトが、目白押しだ。カートリッジ版「JURASSIC PARK」は、CD版と違い横スクロールのアクション。同じく横スクロールアクションの「DISNEY'S ALADDIN」も注目を集めていたぞ。またムチを使ったアクションがユニークな「YOUNG INDIANA JONES」など、版権ものが相変わらず目立っていたようだ。この他、カートリッジで注目を集めていたのはスポーツゲーム。SEGA SPORTSというブランドを作って、得意のスポーツゲームをさらに強化していくらしい。また続編ものでは、「TOEJAM & EARL2」なんてのもあった。

「YOUNG INDIANA JONES」。動きも滑らか、キャラもデカイ、アクションゲーム。

照明が写り込んで見にくいが、カートリッジ版「JURASSIC PARK」。恐竜になって戦うモードもある。

「NFL FOOTBALL '94 STARRING JOE MONTANA」。モンタナのアメフトゲームの最新作だ。

「NBA ACTION HOSTED BY MARV ALBERT」。アメリカじゃバスケは人気あるもんね。

SUMMER CES

──アメリカのショップを回ってみると感じるんですが、アメリカと日本では大きな勢いの差があるように思いますが。

重田◎アメリカのソフト制作現場は活気がありますよ。やはり日本でも勝ちグセをつけなければいけないんじゃないですかね。ソフトメーカーというのは、1つヒット商品を出すと不思議と弾みが出てくるんです。それにはシリーズをたくさん持つというのも大切だと思います。それにしてもアメリカは、ライセンス作品に対して非常にアグレッシブにやっていますね。

──映画のビッグタイトルなどは多いですよね。

重田◎SOAの姿勢としては、1年に1つは大きな映画のタイトルをゲーム化するというポリシーです。また、コミック、アニメーションもやっていくということですしね。ワーナーさんと組んで成功した例もありますし、今度の「ジュラシックパーク」や「アラジン」もいいんじゃないでしょうか。

「アラジン」の場合、ディズニーさんのクオリティの高いアニメーションをメガドライブの中に取り

SUMMER CES

いろいろあったぞセガブース

セガブースに展示されていたものは、GENESISやSEGA-CDソフトだけではない。おもちゃショーでも注目を集めていたアクティベーターのコーナーや、AS-1のきょう体なども展示されていたぞ。さらに1月のウインターCESでリリースだけされていたSEGA VRのコーナーも盛況だった。SEGA VRは、GENESISに接続する3Dヘッドマウント型の周辺機器でバーチャルリアリティ的な3D映像を手軽に楽しめるというもの。その他にもAT&T社のGENESIS対応モデムなど、日本ではお目にかかれない代物(しろもの)もけっこうあった。ただ、おもちゃショーで流されていた「ヴァーチャレーシング」のデモビデオは公開されず、MODEL2基板の「インディ」が展示され、「バーチャレーシング」の移植発表がなされただけだった。

AS-1のきょう体も展示して、セガらしさをアピール。

SEGA VRのコーナー入り口で流していたデモビデオの一部だ。

メガドラ2も展示されていた。GENESIS本体も今後新タイプになる!?

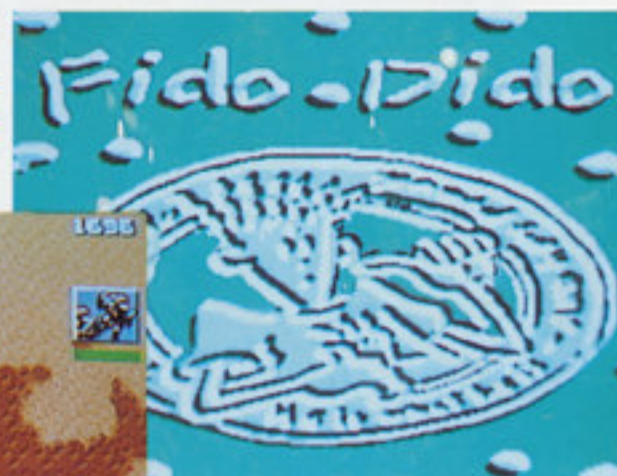
AT&T社のモデムユニットEDGE16。スロットに差し込む形式だ。

サードパーティーソフトにも注目!

国内のサードパーティーでは、コナミ、ナムコ、カプコン、データイーストなどが単独にブースを構えていた。中でもコナミブースの「リーサル　エンフォーサーズ」には人だかりがしていて、ガンシューティングのアメリカでの人気の高さをうかがわせていた。またSONY IMAGESOFTやヴァージンゲームなどSEGA-CDに力を入れているメーカーも目立ち、心強かったぞ。特にSONYの「BRAM STOKER'S DRACULA」やヴァージンの「DUNE」などが要チェックか?

SONY IMAGESOFT。SEGA-CDなどマルチメディア関連に力を入れていた。

ヴァージンゲームの「DUNE」。デモ画面がすごい。

「BRAM STOKER'S DRACULA」。CGを使った背景が超リアルなアクション。

KANEKOの「FIDD DIDO」。GENESISでは結構がんばっている金子製作所。

最後に雑感などを一言…

というわけでセガブースの概要を紹介し終えたところで、他の目立った動きを見ていこう。お隣の任天堂ブースでは噂のスーパーFXチップ搭載第2弾のレースゲーム「FX TRAX」を大々的に展示して結構盛況だった。ただゲームそのもののスピードはちょっと遅かったような印象を受けたけどね。そのまたお隣のカプコンブースではスーパーNES版ストⅡターボと新作の「ROCK MAN X」などを展示して大盛況だった。そして今回のもう1つの目玉は、なんといっても32ビットRISCチップ搭載のCD-ROMマシン3DOのブースだろう。アメリカでは秋に発売が予定され、ブースもハデ。かなりの数のソフトを展示していたぞ。

ともかく、言えることはアメリカでのGENESISは、元気だ。スーパーNESに比べて遜色のないどころか今回のショーでもソフトのバラエティーの多さでスーパーNESを越える盛り上がりを実感したぞ。日本のメガドラもがんばってほしいもんだね。

GOOD BYE CHICAGO

込む新しい技術を使っています。こうしたシステムさえ押えておけば、組み合せ次第でいろんなことができますし、日本でもそういったシステムに対する積極性が必要ではないかと思っているんです。そういう意味では「ストリートファイターⅡ」にしても発想は同じですよね。まずはシステムでいいものを作って応用するということです。それとアメリカあたりでは、年齢層が高くなってきましたよね。ある調査では、以前は14歳以上が20%くらいだったのが、今は45～46%くらいだという結果も出ています。そういった意味では、かなり年齢層の高いところを狙った商品も必要だと思います。

──では今年後半の各ハードの主力商品を教えてください。

重田◎特にRPGでは「シャイニング・フォースⅡ」「サージングオーラ」「ファンタシースターⅣ」。MDでは「ガンスターヒーローズ」「マクドナルド」を始めとするアクションもの。それから「幽☆遊☆白書外伝」。年末になりますが「ソニック3」や「ベアナックルⅢ」がありますね。パズルでは「コラムスⅢ」。CDは「夢見館の物語」「AX101」などのCG作品、「ソニックCD」などのアクション、「ロードス島戦記」「ぽっぷるメイル」などのRPGも期待しています。そしてGGでは「ソニック&テイルス」「GGアレスタ」「妖逢伝ひすい丸」「魔導物語」などです。ここに挙げたのはごく一部ですが、他にもアニメものなども用意していますので全体的に商品マップ自体は揃ってきました。

──では最後に、読者に一言お願いします。

重田◎メガドライブ、CD、そしてゲームギアと、それぞれのマシンで幅広いジャンルの作品を充実させていきます。今年後半、ユーザーの方にも満足していただけるバリエーションに富んだ作品群をお届けできると思います。期待していてください。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

P125……江川卓のスーパーリーグCD
P126……ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
P128……慶応遊撃隊
P130……モンキーアイランド
P132……ダイナミックカントリーゴルフ
P133……サイボーグ009
P134……マイト&マジックⅢ
P135……いしいひさいちの大政界
P136……アルシャーク
P138……アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
P140……バリアーム
P142……雀豪ワールドカップ
P142……F1サーカスCD
P143……ぽっぷるメイル
P144……戦国伝承

江川卓のスーパーリーグCD

ご指導ご鞭撻のほどお願いします

セガ/8月6日発売/7,800円/SPT

完成度ゲージ 100% 8人同時プレイ可能

あの元巨人軍の大投手・江川氏が、スーパーリーグCDを新たに監修！ 江川氏ならではの視点が取り入れられているぞ！

私が強くしてみます！

昨年秋に発売された「スーパーリーグCD」が、江川氏の監修のもと、新データと新たな機能を搭載して登場する。基本システムは前作をベースにしているので、デキは保証ずみ。そのうえ、今回はマルチタップ対応の8人同時プレイや、江川氏のアドバイス、ペナントモードでは、野球塾と呼ばれる選手強化システムで、長打力、功打力、右変化球などいろいろなポイントを鍛え直すこともできるんだ。

前作を完全に凌駕してしまったこの作品に、キミも期待してくれ！

見て見て！ 4P×4P、8P×COMなどの多彩な遊び方もできるんだ。

こんなアドバイスはどう？

自軍投手の調子、相手打者の調子を見て、江川氏がアドバイス！

ボックスに立つと、バッターの前年の成績、この試合の成績、顔などを表示。これは前作にもあった演出だよね。

ペナントでは自分で操作しなくてもいいモードもあるんだ。

遊べすぎてたまらん！

遊ぶモードはこの3つだが、このほかにも選手名鑑やチームエディット、オールスターなどでも遊べるんだ。

ペナントレース

30、60、90、130試合の中から試合数を選び、日程に応じて戦っていく。野球塾で選手を育て、優勝を目指せ！

エキシビション

好きなチームを選んで、オープン戦的に1試合か3連戦かを戦う。チームをエディットして試すことも可能。

ホームラン競争

登録の選手の中から1人を選び、一定の球数を打って何本ホームランできるかを競う。球速も変えられる。

江川の野球塾で野球漬け！

前作「スーパーリーグCD」ともっとも違うのが、この野球塾だ。これまでは選手を成長させたりできなかったけど、選手やチームを江川氏の指導で強くすることができるようになったんだ。と言っても、やり方によってはケガをしたり、調子を崩したりすることも。

ペナント前には、江川氏が強化ポイントを教えてくれるんだ。

主力はケガも恐いし、あまり強化する必要もないんだけどね。

パ 15 試合現在 勝敗表

	勝	敗	分	勝率	ゲーム差
1	10	4	1	.714	-------
2	10	5	0	.666	0.5
3	9	6	0	.600	1.0
4	7	8	0	.466	2.0
5	5	9	1	.357	1.5
6	3	12	0	.200	2.5

多彩な項目で成績を表示。これも前作ゆずり。

顔は調子のバロメーターなのだ！

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

お楽しみが満載だ！

セガ／9月発売予定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 65%　1人プレイのみ

おもちゃショーでは最新の画面がいろいろ公開されて盛り上がっていた「ソニックCD」。最強の敵やラウンド名も初公開だ。

流れる雲がリアルなタイトル画面。ソニックがくるっと振り向いてポーズをとる。アニメビジュアルも発色がより鮮やかになってるぞ。

敵はやっぱりDr.エッグマン！ キセキの星を救うのはキミだ!!

今度の敵もやっぱりエッグマンだった。1面からいきなりデッカいメカに乗って襲ってくるぞ。ガードの盾を避けつつ攻撃しろ。

1年に1カ月あまり、大きな湖〝ネバーレイク〟の上空にやってくる、小さくて美しい星リトルプラネット。ここが今回のソニックの舞台だ。別名〝キセキの星〟と呼ばれ、自由に時間を支配できる不思議な石タイムストーンが眠る星……。数々の伝説が秘められたこの星に目をつけたのは、今回もやっぱり悪の天才科学者Dr．エッグマンだった。「すべてのタイムストーンを手に入れ、時間を自由に操って世界を征服するのだ!!」急げソニック！　リトルプラネットの危機を救うんだ。

これがキセキの星と呼ばれるリトルプラネット。年に一度やってくるこの星には、不思議がいっぱいだが……。

リトルプラネットを湖上空に固定してしまうエッグマン。星自体を要塞化しようと企み建造を始めてしまう。

最強の敵登場!! その名はメタルソニック!!

これがメタルソニックだ！

全高:765.4mm 乾燥重量:125.2kg

MAIN CPU:LISP A. I. EGGMANカスタムチップ
（頭部に3基搭載）
CPU内ファジィ対話システムにより論理演算を行う疑似ニューロ・コネクションで対応
SUB CPU:動力制御用ネオ・SFX・DSPチップ
（体の各部に5基搭載）
画像補正用NEXT RISKチップ-III型
（眼部に8基搭載　※RGB別）
カメラ：マイクロ・デラワー・CCD
フレーム：モノコック・チタン製
カウリング：強化ブルー・チタン・テクタイト製
主機：250cc・4バルブ　オルゴン融合エンジン
最大出力：55ps／6800rpm
最大トルク：7.54kg-m／400rpm
副機：テスラ・パワー・コイル電磁誘導発電
最大出力：256kw

毎回違った新キャラでソニックに挑んできながら、ことごとく敗れて去っていくエッグマンとエッグマンロボ達……。だが、そんなエッグマンの創ったロボット達をはるかに超える最強にして究極のロボットが、ソニックの前に登場する！　その名はメタルソニック。

ソニックのスピードに対抗すべく密かにエッグマンが開発していたこのロボットは、基本性能でソニックと同等のスピードを持ち、エネルギーのオーバーロード時には、なんとソニックの4倍の加速度を得ることができるという（ただし、オーバーロードはメカの破壊をまねく恐れがあるため、短時間しか使えないらしい）。エッグマン曰く、「このサイズで多くを望むと醜くなる」というとおり、メタルソニックは流麗にしてパワフルな姿を見せてくれる。

3つそれぞれのCPUにA．I．が組み込まれ、しかもお互いのCPUで対話が可能というメタルソニックの頭脳は、非常に論理的な思考能力を発揮して、ソニックに迫るぞ！「2」のメカソニックをはるかに超える最強の敵メタルソニックに、はたしてソニックは勝つことができるだろうか？

エミーがさらわれた！時空の狭間をかけぬけろ!!

さて、そんなエッグマンの企みも知らずに、宇宙の旅から１年ぶりに帰ってきたソニック。リトルプラネットにやってきたとたん、ソニックファンのエミーちゃんに追っかけられていた彼だったが、そんな彼をいきなり青い閃光が襲い、エミーをさらってしまう。

あたりを見るとリトルプラネットの花々は、バイオ・テクノロジーによってコメカロボに変えられ、星の動物達は、なぜか彼におびえて出てこないことに気づくソニック……。「こんなことをするのはエッグマンに違いない！」こうしてソニックは、みんなの心を休ませてくれるリトルプラネットのための戦う決意をする。数々の謎を秘めたリトルプラネットを舞台に、新たな戦いが幕を開けるぞっ！

噂のエミー登場

ゲーム画面上ではこんな感じで登場するエミーちゃん。ソニック命の彼女はピッタリと後をついてくるが、このあと……。

過去へ

時空をワープすると、ご覧のとおり過去や未来にステージが変化する。ちなみにここは１面の過去のステージだ。

ヒューン

高速で駆けるとソニックは光を発しだす。これにワープの秘密がある？

スタート

軽快な音楽とともにラウンドスタート。過去と未来を行き来しよう！

これが秘訣？

未来へ

未来にくるといきなりガラッと雰囲気が変わる。ちなみに過去か未来かは画面左下の残機表示でわかる。

敵を　やっつけると　花になる

全ラウンド名だってわかっちゃたのだ！

ROUND 1	PALMTREE PANIC (パームトゥリーパニック)ヤシの木の混乱
ROUND 2	COLLISION CHAOS (コリジョンカオス)混沌の衝突
ROUND 3	TIDAL TEMPEST (タイダルテンペスト)潮の嵐
ROUND 4	QUARTZ QUADRANT (クオーツクオドラント)水晶の象限
ROUND 5	WACKY WORKBENCH (ワッキーワークベンチ)おかしな作業台
ROUND 6	STARDUST SPEEDWAY (スターダストスピードウェイ)星くずのサーキット
ROUND 7	METALIC MADNESS (メタリックマッドネス)金属の狂気
LAST BOSS	FINAL FEVER (ファイナルフィバー)最後の熱狂

じつは３Ｄ面もある？

今回画面が見せられるのは２面までだけど、とりあえず今月は、「ソニックＣＤ」の全ラウンド名が判明したので、報告しとくぞ。全11ラウンドあった「ソニック２」に比べると、ちょっと少なくなった気がする人もいるだろうが、過去や未来に行けるほかに、まだまだ隠された秘密がありそうだぞ。

ちなみに、おもちゃショーで見られた画面には、なんとソニックが３Ｄ面を突き進むステージもあったので、来月以降の紹介に期待してほしいな（画面の感じは、スーパーファミコンの「パイロットウイングス」っぽい感じで、かなりカッコ良かったよ）。ＣＤならではの演出にも期待大だ！

２面のはじまりだ。ここらへんからトラップのほうもいろいろと凝ってくるぞ。楽しいぞ。

かけのぼり　くるくるくる　おっとっと

ハイライトシーンだよ

今度のソニックは、キャラパターンの大幅強化のほか、楽しみもいっぱい。期待しよう。

慶応遊撃隊

おもちゃショーでも大人気でしたなァ

ビクターエンタテインメント／8月6日発売／7,400円／SHT

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

おもちゃショーでもやたらとユーザーの目を惹いていた"気になるソフト"No.1の「慶応遊撃隊」。この夏はコレで遊べ！

奪われた鍵を取り戻せ！

最近、注目が集まるのは格闘ゲームとRPGが多いよね。それ以外のジャンルって、紹介の仕方も期待度も地味～な存在として、扱われることが多い。でも、新生ビクターエンタ(以下略)は最近CDに命を賭けているんじゃないかというくらい、多方面でいい味を出している。「モンキー アイランド」にしても、この「慶応遊撃隊」にしても、ADVとSHTという、いわば盛り上がりに欠けるジャンルなんだけど、ちょっと違うんだ。コミカルなキャラクターとイキな演出、そして洗練されたゲームシステムで、大作のつなぎのゲームではない充実感を醸し出しているぞ。特にこのゲームはCDという特性で最大限で奇想天外なストーリーを生かしている。さあ、キミもバニースーツに身を包み、ポチに乗り込もうぜ！

時は慶応八年。秩父山中に太古より神の秘宝を守ってきた守人の末裔がいた。ある日、Dr.ポンと名乗るタヌキと七福神が現れ、秘宝である鍵を奪われてしまう。見張りをさぼっていた責任者、蘭未はポチと鍵の奪還を目指す。

第壱話 宿敵、宝船の追跡

Dr.ポンと七福神に鍵を奪われた蘭未は、お婆さんに取り返すまでメシ抜きと言い渡され、急いで宝船を追う。

画面上方にDr.ポンの宝船が見える。これを追わなければならないんだけど、子狸を中心にした手下達が、手を変え品を変え攻撃してくる。まずはオプションを早めにつけて、追撃体勢を整えること。空中の敵に目をとられて、地上のミニ要塞や子狸を見逃さないようにしよう。中ボスのカラクリ人形は上空から突如落ちてくるので注意だ。

祭ばやし的BGMが鳴り響き、第壱話のスタート。上空の宝船にちょっと気をつけて！

水面からカエルに乗った子狸が登場。出現位置に気をつけよう。

中ボス・カラクリ人形

湯飲みと頭を破壊すると巨大な砲台が出現。オプションボムをうまく使え。

BOSS 牛車砲・大黒天

サル、大黒天が乗った牛車が大ボス。サルがバナナを投げるので、まず彼を始末しよう。その後は、砲台と大黒天をボムを使いながら撃破だ。

第弐話 墨田川を下れ！

逃してしまったDr.ポンの行方を知るため、古今東西の書物を貯蔵する江戸城に向かう蘭未とポチ。手がかりはいかに？

児童唱歌のような曲が鳴り響く中、墨田川を下って江戸城を目指す。鳥や畳に乗った犬など、ポンの手下とは思えないようなヤツまで襲いかかってくる。途中で滝壺があって上下スクロールに変わるが、落ち着いていればOK。中ボスは巨大なタコ。長い手をかいくぐって恵比寿を攻撃しよう。後は巨大な屋形船に気をつければボスも目の前だ。

いくらかわいい小鳥とはいえ、これだけ集まると恐怖。ヒッチコック映画になってしまう。

畳犬である。撃つといきなりスピードアップしてくるぞ。

中ボス・タコ

タコは墨を吐いてくるが、それよりも手が危険。前後の動きで回避して撃て。

BOSS 海坊主・恵比寿

海坊主は、まず雷を発射する前頭部の発射装置を壊そう。その後も手から幽霊を出したりするが、基本的に魚の皮を被った恵比寿だけを狙おう。

小気味いい演出の連続に脱帽!!

このゲームは、ゲーム中の効果的な演出とナレーションも素晴しい。たとえば、ステージは第○話と物語のように仕立てられ、各ステージ間で次号予告が入るし、中ボスや大ボス登場シーンでは、蘭未の「何あれ〜!」「あ、タコだタコ」などの肉声が聴ける。もちろんパワーアップアイテムを取ったときの「も〜らい」や、やられたときに「キャッ」というのも生音だ。妙にカワイイ敵キャラ軍団とともに、CDならではのSHTを存分に味わえるぞ。

入水前の準備運動を怠らないパンツ狸軍。この後彼らは滝壺へ飛び込むように空中を泳いでいく。

ステージ間デモでシナリオ展開を再確認できるぞ。

慶応遊撃隊

恐るべしDr.ポン軍団

世にも奇妙なDr.ポン軍団。動物を主体に、見事なコンビネーションで攻めてくる。なかでも犬と猫は鳴き声つきでビックリするはず。

第参話 江戸城下、挑戦す

「江戸城下、挑戦す」 第参話

江戸城は戒厳令が敷かれていてとても危険。上空を避け、江戸全域に張り巡らされた下水道から城内へ侵入だ。

下水道から江戸城へ入るつもりだったんだけど、何を間違ったのか地下鉄構内へ入ってしまった蘭未とポチ。いきなり人力地下鉄との戦いだ。汽車の壁を壊し、飛び出てくる壺ネコを倒そう。大手町駅から外に出ると、江戸城も近い。江戸城の書物庫で「創世紀異聞」を紐解くが、直後にアメリカ軍の砲撃を浴びてしまう……!?

地形を避け、地下鉄を攻撃するのってけっこうめんどう。壺に入ったネコもいるしね。

外では新手のDr.ポン部隊が待っていた。これまた個性派ぞろい。

ナニ!? このダルマ!

ダルマ部隊に行く手を防がれた。赤ダルマは壊せないので、ボムで青ダルマを壊そう!

こっちこっち どこをねらってるんじゃあ

BOSS

アメリカ軍○さんふらわあ

アメリカ軍諜報部が誇る黒船・さんふらわあ。主要砲門を破壊すると、乗員の紳士達が「こっちこっち」と挑発する。冷静にボムを使え!

第四話 新たなる伏兵

「新たなる伏兵」 第四話

秘宝とはアララト山の上にある方舟のことだと知った蘭未は、一路ロシアへと向かうが、ジャマはさらに増える。

長距離の旅ということで上空3万メートルまで上昇。襲ってくるのはアメリカ軍精鋭部隊。さすがに幕府を影で支配する近代国家だけに、最新兵器が続々登場。Dr.ポンたちとはひと味違った戦いになるぞ。心してかかれ!

ミサイル、戦闘機、爆撃機、戦闘ヘリといった兵器が蘭未を襲う。

方舟の秘密とは……?

Dr.ポン、アメリカ軍、ロシア軍が入れ乱れて狙う"秘宝"の方舟(はこぶね)とはいったいなんだろうか。これは、ステージ間デモでDr.ポンによって語られることになるだろう。「慶応遊撃隊」は全部で7話構成。ロシアからカスピ海、そして宇宙へと続くのだ。乞うご期待!!

方舟の謎を語るDr.ポン。タイムボカンシリーズでおなじみの八奈見乗児さんの吹替えで、いい味わいを出している。

まだまだ続くぞ! PUSH START!!

モンキーアイランド
子供の頃の夢を追ってみるでござーる！

ビクターエンタテインメント／9月発売予定／8,800円／ADV

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

とにかく、展開も会話もユニーク。一本調子じゃないから、あきることなく遊べるぞ。ぜひ大人に楽しんでもらいたいね！

剣術、盗み、宝探し。君はどれからチャレンジする？

リアルに動く登場人物やヘンなセリフなど、映画のような演出が楽しい「モンキーアイランド」。アドベンチャーでありながら、アクションやロールプレイングのようにリアルタイムで移動できるところもウリ。そのうえ、会話をしたりモノを取ったりなどのアクションは、画面下のコマンドを選ぶだけで非常にシンプルになっているのがウレシイ。

しかし、謎解きのほうはアイテムの使い方など、ある程度の発想の転換が必要となっている。人物のセリフなどをよく聞いて、この難関には何が必要かをしっかり整理することも大切だ。中には制限時間が必要なものもあるので、パスワードはこまめにとろう。

今回は3つの難関を達成するまでの道のりを紹介だ。まだ先は長いけどガンバレ！

前回までのあらすじ

オレ、ガイブラシ・スリープウッドは、海賊になるためにメレ島にやってきた。さっそく海賊の親分がいるというスカムバーに乗り込んで頼んだんだけど、親分は「海賊になりたかったら剣術、盗み、宝探しの3つの難関をクリアしろ」と言ってきやがった。チッ、渋いぜ！

スカムバーで情報といくつかのモノを仕入れたあと、オレはさらなる情報を求めて町に出かけた。町では通りで地図を売りつけてきた男や、なんでも売っていそうな雑貨屋があったが何を買うにも金が足りない。唯一、町の海賊から得たお金でフレッシュ・ミントが買えただけだった。ちくしょうめ。もちろん、タダで持って来れるものはいただいてきたが、今のところ役にたつかどうかもわからん。ホント、大丈夫かな〜。

その後、しかたがないので島を探検することにした。しばらく歩いているとサーカスのテントを発見した！中に入ると、なにやらもめているようだ。さっそく、仲裁に飛び込んだオレだったが……。気がつくと頭がズキズキしている、そしてポケットには大金が入っていた。ラッキー！

いよいよ3つの難関にチャレンジ！

剣術編

剣がないとねえ……

3つの難関はどれから先にチャレンジしてもかまわないのだが、とりあえず剣術のほうから紹介していこう。まず剣を手に入れることが先決。サーカスの問題をクリアしていれば、すでにお金はイッパイ持っているハズだから、さっそく雑貨屋に買いに行こう。

また、剣を買うついでに店のオヤジに剣豪のことを聞いておくように。なにしろ、剣豪の居場所を知っているのは店のオヤジだけだからね。しかし、このオヤジはタカビーだな。

まずは訓練が必要だ！

剣を手に入れても、すぐに剣豪に勝てるわけがない。ここは剣の達人に練習をつけてもらおう。剣の達人は島の南東の家にいるのですぐわかる。最初は断られるけど、訓練をつけてくれるまであきらめるな！

次に素人でウデだめし

十分に訓練を積んだら、島を歩いている海賊さんにストリートファイトを挑んでみよう。ここでの課題は達人の教えをしっかりと実践できるようにすること。連戦連勝になって、負けた海賊がある言葉を残したらOKだ。

顔は恐いが、一度引き受けたことはしっかりとやってくれる。しかし、こんな練習機があるとは……。

何ごとにおいても勝つことは気持ちのいいことだね。

負けの中から何かを得るものがあればそれでいいのだ。

剣豪の居場所は店のオヤジが知っている！

店のオヤジは剣豪のところをなかなか教えてくれない。ケチだぜい。

こうなったら、コソっと後をつけていっちゃうしかないでしょ。

ついに対決の時が来た！

十分に訓練を積んだら、いよいよ剣豪に挑戦だ。もちろん向こうも全力で戦ってくるぞ。結果は運次第……といいたいところだが最初は負けてしまうだろう。負けてしまったら再び修行からやり直すしかない。君は剣豪に勝てるか？

盗み編

とにかくアイテムが決め手！

この課題は町外れにある館から八つ手の偶像を盗み出すことだ。まずは館に入る前に番犬をどうにかしなければならない。これはなかなか気づかないと思うのでヒントを書いておこう。それは肉と何かを組み合わせて犬に与えること。何か囚人（しゅうじん）に関係あるものだ。さて、彼はなんで捕まったんだっけな？

アイテムさえ持っていれば楽勝なのだ。あとは像をいただくだけですな。

館に入ってしまえば、後は流れるようにストーリーは進む。あ、途中でアイテムが必要になるんだけど、その時は囚人のところへ行ってみよう。いいことがあるはずだ。

宝探し編

地図さえあればラクショー！

宝探しは、町の通りに立っている男から地図を買ってしまえば終ったも同然。もちろん、雑貨屋に行って宝を掘るためのスコップを買っておくのは当然のことだけどね。後は地図を頼りに森の中を進んでいけばいいのだ。ただし、この地図はダンスのステップに見せた暗号になっている。暗号の仕組みはそれほど

暗号のヒントは最初の文字。ね、なんとなく意味がありそうでしょ〜。

難しくないのでわかると思うが、それでもわからないときは、自分でマッピングをして意地でもたどりつこう。それほど複雑ではないのでなんとかなるはず。

迫力の名場面集

うおっ!!

ぐわっ!!

プクプク……

そして感動のシーン!!

これで海賊になれる！と思ったら大間違いだぜ！

海の向こうに見えるものはナンだ？

ジャーン

3つの難関を見事にクリアして鼻息も荒々しくスカムバーへと戻ってきたガイブラシ。途中で怪しげな船を発見したが、実はなんと知事をさらわれてしまったとのこと。これは大事件とスカムバーへ入ってみると、コック以外は誰もいなくなってしまった。ちょっと待て、これじゃあ海賊にはなれないじゃないか……。しかし、それよりも知事を救い出すことが先決だな。誰か仲間はいないのか？

Let's Go! The Monkey Island!

おっと、ここに写っているのが仲間になる人たちなんだけど、このメンバーがそろうにはなかなかの苦労があるんだよね。

やっとのことで仲間を集めたガイブラシ。めでたく船も手に入れたし、さっそく航海の始まりだ。しかし、こんな船でモンキーアイランドまでもつのかな？　グッドラック！

仲間集めは大変……

モンキー島に行くには仲間が必要だけど……。

とりあえずいろんな人に声をかけてみよう。君はどうだ？

うっ、この顔は……いったい彼は何を見たのだろうか。

船はいくら？

一番安い船でも買えないんだけど。これは借金をする必要があるな〜。いったいどうしたらいいのだろうか。誰か教えてくれ〜。

サルものは遊べ！

アドベンチャーゲームって、ゲーム機やパソコンでも新作のタイトル数も少ないよね。そんななかで、この「モンキーアイランド」はなかなかの秀作といえるゲーム。冒険心をくすぐるシナリオや、リアルタイムのアクションなどの現代的なスタイルは、これからのアドベンチャーゲームのベースとなっていくんじゃないかな。外国版で遊んだ人も、もう一度プレイしてみてはどうかな？

ダイナミックカントリークラブ

本格的でも親切でなきゃね！

セガ／7月16日発売／7,800円／SPT

完成度ゲージ 100% 4人プレイ可能

CD-ROMの大容量のおかげで多人数でしかもグラフィックの美しいポリゴンでゴルフを楽しめるのだ。

オーダーメイド感覚のゴルフゲーム登場なのだ

動きのぎこちないポリゴンなんて、もういらない!? 取り込み画面がキレイなうえに、キャラクターやボールの動きがなめらか……それが、この「ダイナミックカントリークラブ」だ。美しいアニメーションなどの技術面はもちろん、ゴルフのシミュレーターとしての機能も充実。

クラブの種類からボールの種類、そして一緒にコースを回るキャディーさんまで、プレイヤーが自由に選択することができるのだ。

ビジュアルシーンもイカすのだ

高低差がフレームで出てくれるのが親切でいいよね。キャディーが肉声でしゃべってくれるのもイカス。

サルでもできるゴルフ教室！ 親切機能がGOODだぞ

いきなりコースに出るのがためらわれてしまうのは、実際のゴルフもゲームも一緒。そんな時は迷わずにウォーミングアップモードで練習しよう。このモードでは、普通にホールを攻めることもできるし、パターやティーショットだけを練習することも可能。

練習だからキャディーを連れていくことはできないけれど、ここのクラブのオーナーらしいオヤジ(笑)が的確なアドバイスをしてくれるので安心だぞ。

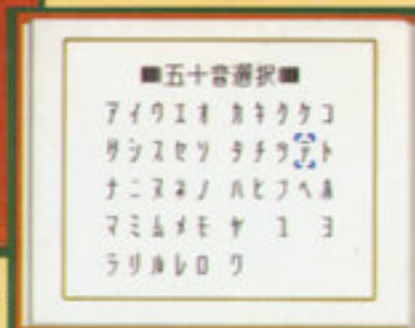
WARMING UP!

ボールを打つ方向と強さ、スタンス、打点を素早く決めなくてはならないのだ。

ヘボいプレイをすると、オヤジに注意される。怒ってしまうキャディーもいるぞ。

初心者必見のこの機能！

ゴルフ用語が全然分からない、なんて心配はご無用。ディクショナリー機能がついているから、気になる用語はメモしておいて、後からしっかりチェックしようね。

一番最初の字だけで検索できる。初心者必携の書。

高級感あふれる表紙。これが結構役に立つのだ。

キャディーさんといっしょ♡コースをGO！GO！

ウォーミングアップをすませたら、いよいよコースへ……。4つのゲームモードがキミの挑戦を待っているぞ。セガタップがあれば、4人で同時にプレイすることもできる。

クラブとボールの選択、そしてキャディーの選択もしっかりね。クラブなどの選択はもちろん、キャディーごとに性格やアドバイスも違ってくるので重要なポイントだ。

スタンスや打点、ボールを打つ強さなどを決めたらティーショット！ ホールの高低をチェックすることも忘れずに。

8人み〜んな美人なのよ♥

4つのモードで遊びまくろう。家族での対戦もよし。

アドバイスもあるぞ

グリーンに乗って、ホールが近づくと拡大画面になるぞ。

サイボーグ009
ゲームとビジュアルを堪能

RIOT／7月30日発売予定／7,800円／ACT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

いよいよ発売も間近に迫ってきたということで、今回は総チェックにて有終の美を飾りたいと思う次第です。加速装置！

加速そーちぃ!!

発売直前!!

2つのモードで最終チェックだ加速そーち！

あくしょ〜ん

ロケットパンチ

各ステージのボスはさまざまな攻撃を仕掛けてくる。こいつの場合はロケットパンチ。

高速スクロール

シナリオの展開によっては、このような高速スクロール面が登場したりする。

リアルアクション

009の武器も、アイテムを取ることによってパワーアップするぞ。

もう何回も紹介してきたからわかっていると思うけど、このゲームは大きく２つのモードに分けることができる。そしてこのゲームの核となる部分が、いわゆるアクションゲームシーン。通常の横スクロールアクションの中に、高速スクロール面などが含まれている。また加速装置を使用することにより、普通のジャンプで行けない場所へ瞬間移動したりもする。まぁ、言ってみればこれがこのゲーム、最大のウリというところだ。原作のファンならその忠実なゲーム化に、手放し状態で喜んでいただけるであろう。

びじゅあ〜る

アクションステージと並ぶもうひとつのウリは、テレネットの十八番、ビジュアルシーン。オリジナルキャストの肉声とともに美麗なビジュアルがストーリーを物語る。００９以外の魅力的なキャラクターとも、ここで出会えるわけだ。ラストシーンなんて何度見ても泣かせるデキなので、最後までちゃんとプレイするように。

さてこのゲーム、初めて紹介したときからずいぶん経ったような気がするが、今度は本当に発売されるであろうことを祈りつつ、これで締めくくろう。かそくそ〜ち！

嗚呼…

美しい

Might and MagicIII

今回はビジュアルを大特集。心して見よ!

CRI/発売日未定/価格未定/RPG

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

海外で、そして日本でも人気のRPGシリーズがついにMEGA-CDへ。今月も続報をお届けするぞ!

オープニングビジュアルも充実!さすがMMIII!!

人気RPGの第3作目が、いよいよMEGA-CDに登場。今回は、オープニングのビジュアルシーンや敵キャラのアニメーションなど、グラフィック関係を大特集。

アメコミっぽいビジュアルは、このシリーズならではの魅力だね。

表情豊かな仲間たち……敵キャラの動きもリアルだぞ!

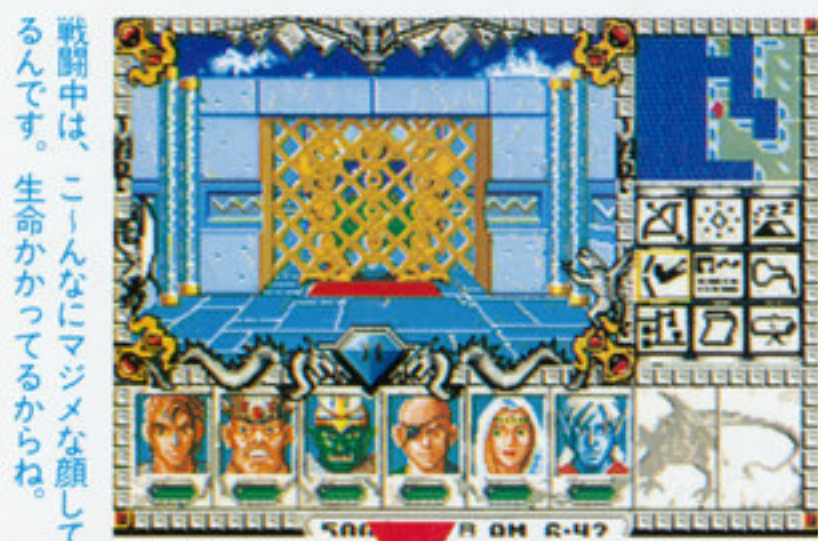
戦闘シーンのアニメーションは、もはやRPGの常識となりつつある。でもプレイヤーの分身であるマイキャラたちは、なぜか表示すらされないことが多いよね。

一抹の淋しさを味わっていたRPGフリークのみなさんに朗報!? このMMIIIでは、パーティーの面々のお姿(顔)も、しっかり表示されるんだ。ステータスの変化によって表情が変わる、というのも見逃せないポイントだぞ。お店やギルドなど街の施設のグラフィックは、基本的には一枚絵。だけど、必ずどこかアニメーションしているんだ。このへんに開発陣の意気込みを感じるね。

もちろん、戦闘中のアニメーションにも力が入っている。暗いダンジョンの中で、だんだん敵が近づいてくる迫力は一見の価値アリ、なのだ。

戦闘シーンはもちろん、建物の中でもアニメーションする。ちなみに、ここは魔術のギルドだ。

戦闘中は、こ~んなにマジメな顔してるんです。生命かかってるからね。

居酒屋で情報収集。お酒を飲むことに役に立つ情報が得られるのだ。

限度を越えると酔っぱらってしまうのだ。このだらしない顔に注目!

戦闘シーンはアニメーションが命!?

ごく当たり前のことになってしまった、戦闘シーンの敵キャラのアニメーション。だけど、その先駆者となったMMシリーズのものは、やはり一味違う。

いかにも海外、というデザインのキャラクターのなめらかな動きはこのシリーズならでは。細部まで手を抜いていない演出が光っているのだ。

ネズミのモンスターも動くのだ。ザコでも油断は禁物だぞ。

オオカミ男

ウィザード

いしいひさいちの大政界
ひと足お先に政治改革!?

セガ／発売日未定／価格未定／SLG

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

いしいひさいち氏デザインの、クセのあるキャラクターたちが織りなす政治家模様を、じっくりと楽しめる政界SLGだよん。

セガCD党公認議員
「大政界」に出馬宣言！

代議士の秘書をつとめる田舎青年が、総理のイスを勝ち取るまでを、3部構成のシナリオで描いたコミカルシミュレーションゲーム「大政界」。アドベンチャーやボードゲームの要素も取り入れている意欲作なのだ。

現在、永田町方面は本当に選挙戦が始まって大騒ぎだが、「大政界」の制作はいたって順調だ。それが証拠に、前号ではお伝えすることのできなかった、2つの新ネタを用意することができたぞ。とくとご覧あれ。

資金を集め

選挙告示前の準備期間には、いろいろなことをやっておく必要がある。とくに資金集めは重要。パーティーを開くなどして、多くの資金を集めておくことが必要だ。

たまには休み

なにごとも身体が資本。体力のパラメータもあるので、休むことも大切なのだ。さらに医者にかかると、思わぬ病気を早期発見できたりして一石二鳥なのである。

たまには遊び

テレビゲームやゴルフで休日を過ごすこともできる。活動よりもゴルフをしているほうが、なんとなく政治家らしく思えるのは気のせいだろうか。いや違う(反語)。

そして戦う！

いろいろと準備をしているうちに、突然、選挙は告示される。同じ地域に立候補した3人の候補とともに、選挙戦に挑むのだ！ 勝ち上がり、いつかは総理のイスを。

大政界 当選の心得 その① テレビは身近な情報源

総選挙が告示されるまでの準備期間中は、地域の住民に喜ばれるような活動をするなどして、ポイントを稼いでおかなければならない。この部分はアドベンチャーのようなシステムで、ゲームが進行していく。

活動を始めるには〝テレビ〟というコマンドを選ぶ。すると、新幹線の誘致や野球チーム結成など、いくつかの項目が表示されるので、好きなものを選ぼう。ニュースキャスターが登場し、その活動への住民の期待度や成功しやすいかなどを教えてくれるぞ。この情報をもとに、活動内容を決定するのだ。

国民は何を求めているか

どうせなら住民に喜ばれる活動を成功させたい。テレビをつけ、ニュースキャスターの分析を聞いてみるのが一番だ。

えーっ国会が解散だ！

ゲーム中に突然、テレビが内閣総辞職などの大ニュースを報道することも。総選挙が告示され、ほかの候補との戦いに。

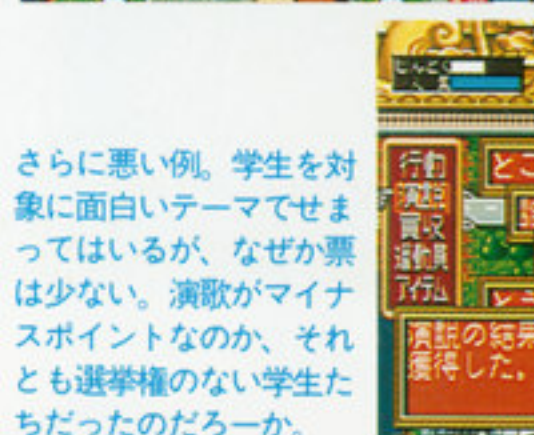
大政界 当選の心得 その② 演説内容はルーレットで決まる

総選挙が告示されると、システムはボードゲームのようなものに変わる。地域内の町や村をほかの3人の候補とまわり、演説したり謀略を仕掛けたりして票を奪い合うのだ。

その〝演説〟は大変重要な活動のひとつだが、なんと内容はルーレット方式で決まってしまう。票を獲得するのも失うのも内容次第なので、ハラハラドキドキ度は相当なもの。

ルーレットで決まる項目は、どこで、誰に、何を、どのように演説するかの4つ。だから、たとえば家庭問題などのいいテーマを出しても、どのように話したかによって結果は変わってくる。涙ながらに話せば票は集まるかもしれないが、「1・2・3・ダァーッ／」なんてやった日にはどうなることやら……。

運も実力のうちだ！

どこで、誰に、何を、どのように話すかが、すべてルーレットで決まってしまう。なかなかいいものばかりは揃わないが、それはほかの候補も同じだ。

商店街で、家庭問題について、「涙ながらに訴えた」と出た。そーとーいいセンいってるが、イヌやネコに向かってそんな話をしても、票はたいして集まらないのであった。

さらに悪い例。学生を対象に面白いテーマでせまってはいるが、なぜか票は少ない。演歌がマイナスポイントなのか、それとも選挙権のない学生たちだったのだろーか。

アルシャーク

システムを中心に紹介するよ

サンドストーム(ポリドール)/今秋発売予定/8,800円/RPG

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

オリジナルサウンドトラックや、女の子3人組"パフ"によるイメージソングの発売も決まり、絶好調の「アルシャーク」だぞ。

初公開シーンの数々を紹介!

ここへきて、グーンと完成に近づいた「アルシャーク」。ビジュアルシーンをはじめ、これまで未発表の画面が続々と公開されたのだ。今回は、それらの写真をまじえながら、ゲームシステムを中心に紹介していくぞ。

アルシャークならではの個性的なコマンド

宇宙を舞台とした壮大なシナリオなど、従来のRPGにない個性的な部分がクローズアップされる「アルシャーク」。その特徴は、基本的なコマンドにもしっかりと表れている。

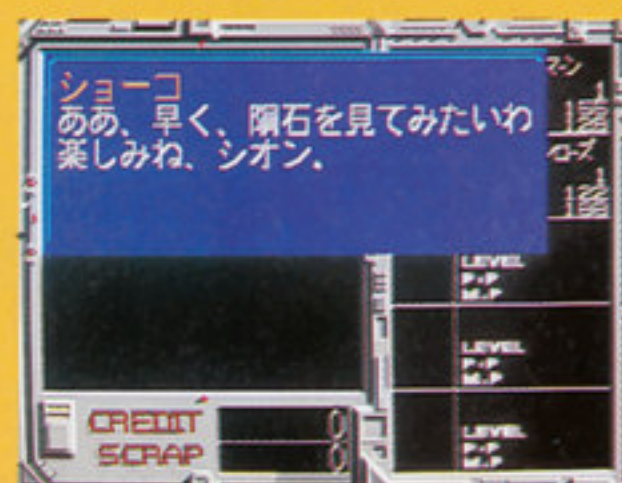
例えば、移動中のコマンドの中には、"ステータス"や"アイテム"などのごく普通のものに混じって、"作戦"や"特殊能力"などといった、見慣れないものがあるのだ。

特に作戦は、このゲームの制作スタッフの人気作品「エメラルドドラゴン」にも採用されていた、たいへん便利なもの。ゲームに行きづまったとき、パーティーの仲間に話かけて、相談することができるのだ。仲間との会話の中に、必ずヒントが隠されているというワケ。親切でしょ。また特殊能力は、各キャラクター独自の特技を使うコマンド。例えばスクラップ・ジョーは、メカを修理したり、部品から新たなメカを作る能力を持っている。

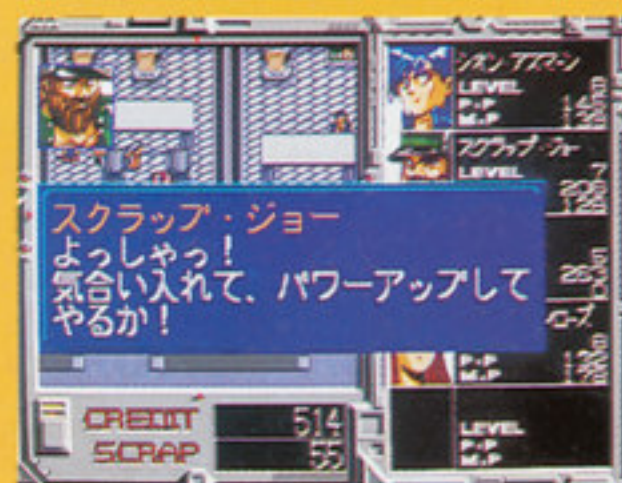
移動中の基本コマンド。ごく普通のコマンド群の中に、見慣れないものもいくつかあるね。

ステータスを表示したところ。IQなど、ユニークな能力値もいくつか設定されているようだ。

▶"作戦"……行き詰まったら仲間に相談だ

作戦コマンドを選ぶと、写真の2つのサブコマンドが表示される。ゲームに行きづまっていたら、上のコマンドをセレクトするのだ。

すると、パーティーを組んでいる仲間に相談し、ヒントを聞くことができる。仲間がいない場合は、ひとりごとを言うぞ。

▶"特殊能力"……各キャラクター独自の特技だ

各キャラクターの特技を使うコマンドだ。中には特技を身につけていない人や、これから覚えていくキャラクターもいるよ。

スクラップ・ジョーはメカの修理や、スクラップ同然の部品から新たなメカを作り出す特技を持っているのだ。重宝するぜ。

タクティカル要素もあるバトルシーン

「アルシャーク」では、フィールド上での戦闘に、トップビュータイプのタクティカルバトルが採用されている。もちろん、シミュレーションゲームのものと違って、あまり本格的ではないが、それぞれの地形に応じた戦闘が堪能(たんのう)できるのだ。100パターン以上のマップが用意されているという、このゲームならではのお楽しみだ。

平野、基地、廃坑、宮殿……。主人公たちの行く手には、数多くの敵が潜んでいる。移動中に画面がフラッシュしたら、敵と遭遇した知らせだ。

戦闘に勝つと、一人一人に経験値が与えられる。経験値がたまればレベルアップだ。これを心の支えに、ザコのお相手をしてやろうじゃないの。

▶バトルの流れを大まかに解説

1 コマンドの選択

武器で攻撃するのか、特殊能力やアイテムを使うのか、逃げるのか。6つのコマンドが選べる。

2 攻撃目標の選択

どの敵を攻撃するのかを、カーソルで選択する。ほかの味方の位置などを考えて、効率よく。

3 それ攻撃だ!

攻撃目標に選んだ敵を、実際に攻撃する。武器によって、画面上の効果が変わるので注目。

4 勝利すると……

経験値とクレジット（お金）が手に入る。スクラップ同然の部品を入手することも……。

航宙艦アトライア号を乗りこなせ

主人公たちは、あるイベントでアトライア号という宇宙船を手に入れることになる。これを操作して宇宙に飛び立ち、目的の惑星を目指していくワケなんだ。

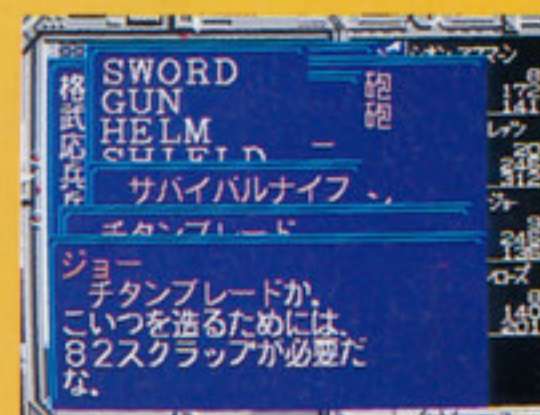
もちろん、宇宙の海でも戦闘は避けられない。宇宙での戦闘は、なんとシューティングゲーム仕立てになっているぞ。自動モードに切り替えれば、SHTの苦手な人も安心だ。

航宙艦アトライア号は、スクラップ・ジョーの作ったものなのだ。スクラップ部品から作られたのだが、性能は悪くない。

主人公たちは廃坑に隠されていたアトライア号に乗って、広大な宇宙を旅していくのだ。この先、もっとすごい宇宙船が出てくる!?

▶船の中ではいろんなことができる

コクピットの中。みんな通信や操縦など、慣れない仕事をこなしているのだ。ここで移動のコマンドを出すことも可能。

アトライアの格納庫にアイテムを格納したり、武装を変更することもできるのだ。修理や開発、解体もできるぞ。

ジョーが集まったスクラップ部品で、兵器を開発しているところだ。部品が足りないときは、いらない道具を解体しよう。

恒星間移動は、目標の惑星まで、ワープで一瞬のうちに移動することができる。

これは宇宙の全体マップとでもいうもの。これで惑星の座標を把握しよう。

戦闘はシューティング

なんと宇宙での戦闘はシューティングゲーム仕立てなのだ。

アークスI・II・III
なんだか、いきなりバージョンアップ

ウルフ・チーム／7月23日発売／8,800円／RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今回は、アークスI中盤戦のストーリーを中心に紹介。バージョンアップ箇所のチェックも見逃さないように頼みます。

ジーザス、神よ守りたまええよ・・・（オープニングテーマ曲より）

参った！ 発売間近にして大幅にバージョンアップ！

参った1 グラフィックが美しくなっちまった

before → after

この時期にきて珍しいことだが、とにかくいろいろな部分においてバージョンアップが図られた。上の写真を見てもらってもわかるように、ゲームのほぼ全域にわたってグラフィックが描き換えられた。通常移動シーンの背景やダンジョンなどの背景も微妙ではあるが手を加えてあるのだ。そんなわけなので、以前に紹介した画面写真のことは忘れてもらいたい。ちなみに、ビジュアルシーンのグラフィックはそのまま。このへんのデキに関しては、すでに完成されたものなので安心していただきたい。

参った2 村人の方々の総入れ替え

before → after

before → after

以前に紹介した写真の中で村人の方々が写っていたものがあったと思うが、彼らのグラフィックも総入れ替えになった。以前のものと比べると、ぐっと描き込みが増えリアルになったみたい。宿屋の娘も、年増になったぞ！

参った3 戦闘シーンに若干の変化が…

戦闘シーンはバリバリのアニメーション！ などと以前に書いた覚えがあるが、ここにきて敵モンスターのアニメーションがカットされた。正直なところ、敵のアニメはうっとおしい部分があったので、ゲームをスムーズに展開させるうえでは、ありがたい配慮かもしれないぞ！

以前はこのように敵がバタバタと動いていたが……

動きはなくなったが、ゲームがスムーズに進めるようになった。

THE STORY OF ARCUS

ゼルド砂漠〜プラート・ニール聖殿

絶望的な時代が続くこの地に再び精霊は現れるのか?

ゼルド砂漠

ゼルド砂漠を歩いていると、迷宮への入口が見つかるハズ。万全の準備をして挑め!

ジェダ達はミリュウの塔のミリュウの情報を元にエルミザード聖殿に隠された〝四聖器〟を捜し出した。そして灼熱地獄と化したここ〝ゼルド砂漠〟には〝地の精霊〟がいるという。

彼らは砂漠の迷宮の入口で1人の老人と出会う。老人の願いのもと、砂漠の主ともいえるサンドワームを倒しに行く彼らであったが…。はたして彼らを待ち受けていたものとは!?

謎の老人登場

老人は、なにやら怪しげな感じ。とりあえず砂虫を退治してほしいという。話はそれから?

迷宮内を歩いているうちに、爆薬草を発見。なにやら重要なアイテムらしいのだが、どこで使うの?

爆薬草を入手

行き止まりだが

一見行き止まりのように見える壁だが、この先が怪しいという。アレをここで使わずにいつ使うってんだい!

サンドワーム出現!

ついにサンドワームを発見!ちゃんとレベルアップしていれば、そんなに恐れる相手ではないぞ!

精霊は、

サンドワームを倒した後、ビクトには何か感じるものが…。これは精霊!

あの老人!?

やはりあの老人が精霊だったのだ。これで彼を召喚できる。

やっぱり

杖が精霊の力によって大地の杖になった。さぁ、次はコリアンドル氷原だ!

聖殿プラート・ニールで白き狼に飲み込まれし聖女を救うべし

コリアンドル氷原

コリアンドル氷原へは、アルドゥールの森の奥から入ることができる。

ゼルド砂漠で精霊を解放した彼らは次なる目的の地、極寒地獄の〝コリアンドル氷原〟へと歩を進めた。ここには水の精霊がいるはずである。しかし、氷原内の迷宮の中にあるというプラート・ニール聖殿はそう簡単には見つからない。迷宮がかなり複雑な迷路になっているのだ。ここをなんとかクリアして聖殿を発見すれば後は簡単だ。聖殿内の宝物庫の入口にいるフリーズウルフと戦うのだ。かなりの強敵ではあるが、こいつを倒すと〝水の精霊〟を解放することになる。

さぁ、残る精霊は〝風〟〝火〟の2人の精霊を残すのみ。そして彼らは、〝風の谷〟へ向かうのであった……。

氷原を進んで

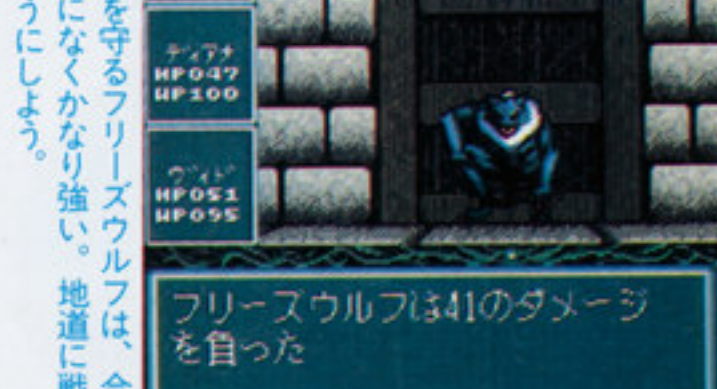
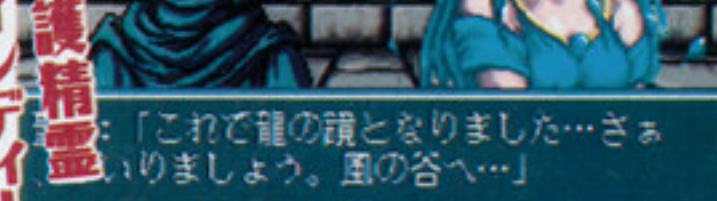
敵もかなり強くなっているので万全の準備が必要だ。町で装備を整えよう。

聖殿の入口を発見

氷原の迷宮を歩いているうちに、聖殿への入口を発見。この先に精霊が!?

白き狼か!?

精霊を守るフリーズウルフは、今までになくかなり強い。地道に戦うようにしよう。

水の守護精霊ヴィンディーネ

精霊を解放。これで聖女をビクトの召喚魔法で呼び出すことができる。

そして風の谷へ…

バリアーム

可変型重戦闘機〝バリアーム〟発進！

ヒューマン／7月30日発売予定／7,500円／SHT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

横スクロールシューティングという渇れた大地に一滴の水滴が染み渡る。その水滴こそ、ヒューマン制作の「バリアーム」だ。

迫力の多重スクロールとサウンドが骨盤に響く

最近はゲームセンターでも家庭用ゲーム機でもシューティングゲームの姿を見ることが少なくなった。特に横スクロールともなると新作の予定も微々たるものだ。そんな状況で発売される「バリアーム」だが、完成度は高い。いままでCDを使ったシューティングというと、ゲームよりもデモが豪華なものが多かった。だが、シューティングゲームはデモが凝っていてもゲームがつまらなければ誰も満足しない。「バリアーム」のデモはあくまでもオマケ。ゲームは期待に耐えられるデキだぞ。

STORY

西暦2192年、土星衛星軌道上のコロニー〝オリュンポス〟に樹立された独立国家〝ゼウス〟は地球統合政府に反旗を翻した。政府は事態打開のために可変型重戦闘機〝バリアーム〟を発進させた。

ロボットに変形して4種類の武器を使いこなせ

武器は4種類。交換はアイテムユニットを取ることで行われる。自分の使っている武器と同じアイテムユニットを取れば、レベルアップユニットを取った時と同様に1段階パワーアップするぞ。3段階めまでパワーアップした時にレベルアップユニットを取ると、ガンナーモード（ロボット形態）に変化する。変形時はパワーチャージが速くなるぞ。

戦闘機から

アイテム取って

ロボットに変型

スピードは4段階に自由調整

自機の移動速度はボタンによっていつでも変更できる。高速スクロールのステージもあるので、こまめに調整しよう。スピードチェンジの時のバックファイアは敵を倒せるぞ。

後方に攻撃できない武器を使っている時は、バックファイアで防戦するしかないぞ。

YELLOW サンダークラッカー

最初から装備している広範囲に攻撃できる武器。オールラウンドに使えるし、使い勝手もいいので、初心者にはオススメだろう。アイテムユニットは黄色。

エネルギーを溜めて攻撃すれば、広範囲に巨大な火の玉を発射できるのだ。

GREEN バーニング・ウェイブ

自機の4倍の長さのロングレーザーが発射される。前方への集中攻撃を行う時はこの武器に限る。後方にはまったく攻撃できないぞ。アイテムユニットは緑色。

太いレーザーを発射。溜めた時間によって射出時間も変わってくる。溜めろ。

BLUE サテライト・ボム

破裂すると強力な爆風を巻き起こすミサイル兵器。本来は衛星兵器に使用されていたためにこの名がつけられている。狭い空間で特に有効。アイテムユニットは青色。

全方向に強力な爆風を引き起こすミサイルを発射。狭い通路で爆発させよう。

RED チェイス・キャノン

誘導弾を大量に発射させて近辺の敵を一掃する。後方には攻撃できないが、弾が誘導されるため、結果的に攻撃できることもある。アイテムユニットは赤色。

敵を誘導する火の玉がつながった武器を発射。しつこいぐらい追尾するぞ。

全7ステージのうち今回は3ステージまでを簡単に紹介!

STAGE 1 GANYMEDE

地球統合政府に所属する可変型重戦闘機のバリアームは、木星防衛ラインにまで侵攻してしまったゼウス艦隊を迎撃するため、統合軍ガニメデ観測基地より発進した。ステージ1では、このガニメデ観測基地からグラヴィティパゴーダへ向かうまでの道のりだ。まだ発進したばかりだし、さらに統合軍基地から近いこともあって、ゼウスの攻撃はそれほど激しくはない。だからといって安心せず、いまのうちにパワーアップして、ガンナーモードに変型しておこう。武器は後方にも攻撃できるサンダークラッカーがいいだろう。

滝もある
水のせせらぐ場所だが、滝の上から敵の砲台が落ちてくる。上にも気を配ろう。

ボス近し
ボスが近づいたら、文字で親切に教えてくれる。戦国時代の名乗りみたいなもの。

ひたすら耐えろ
ボスの攻撃は見事なまでに多彩だ。一気に倒さず、一通り見てから破壊しよう。

地表には砲台が待つ
空が危険だからといって、地表に近づいてもダメ。敵だらけ。

上空には敵が飛び
まるで地球と見間違うかのような青い空。空に敵も映えるぞ。

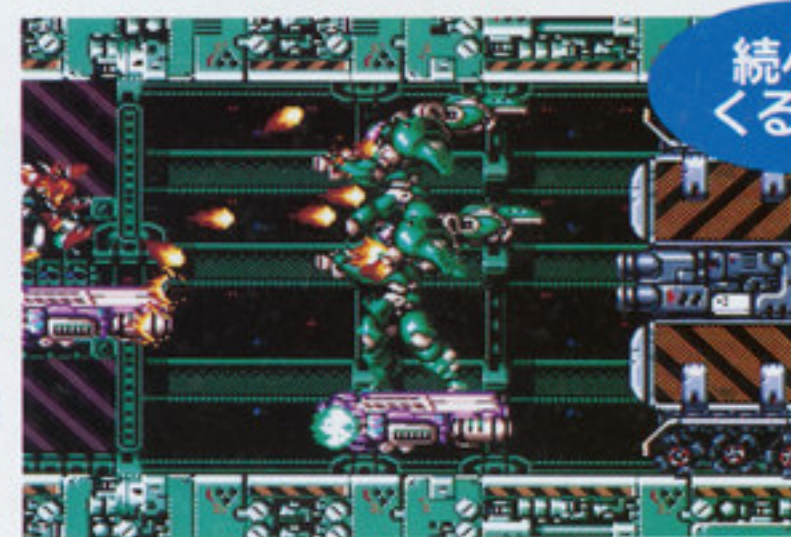
洞窟を抜けると
上下に張りついている砲台はサンダークラッカーで対処せよ。

STAGE 2 GRAVITY PAGODA

ゼウスの攻撃をかいくぐって、やっとの思いでたどり着いたグラヴィティパゴーダ。ステージ2では、このグラヴィティパゴーダを上って最上階まで進む。そして、最上階にある重力カタパルトを使って宇宙に飛び立つのだ。グラヴィティパゴーダは、狭い通路の連続なので、スピードを速くしていると壁に激突してしまうことがある。なるべく最高速にしないほうがいいだろう。それにガンナーモードに変型していると機体が大きくなってしまうので非常に避けにくい。ガンナーモードの時は先手を打って攻撃するべし。

対決!
自機と同じサイズの敵機も多数出現する。しかし、その強さはバリアームに劣る。

行き止まりには……
突き当りには必ず巨大な兵器が待っている。上下に避けよう。

背後に注意
ここでは後方にも攻撃できる武器を選んでおいたほうがいい。

続々とくるっ!
ここでは多数のロボットが襲ってくる。最後まで気を抜かないこと。

STAGE 3 ZEUS FLEET

グラヴィティパゴーダの重力カタパルトを使って宇宙に飛び出したバリアーム。ステージ3では、木星衛星軌道上にいるゼウス艦隊に奇襲をかける。敵本体の猛攻をくぐり抜け、旗艦内に潜入。そして、内部に存在する巨大ジオガンナーのジョーカーを破壊するのだ。もちろん、奇襲だけあって単独行動。援護なんてまったくない。慎重に任務を遂行しよう。

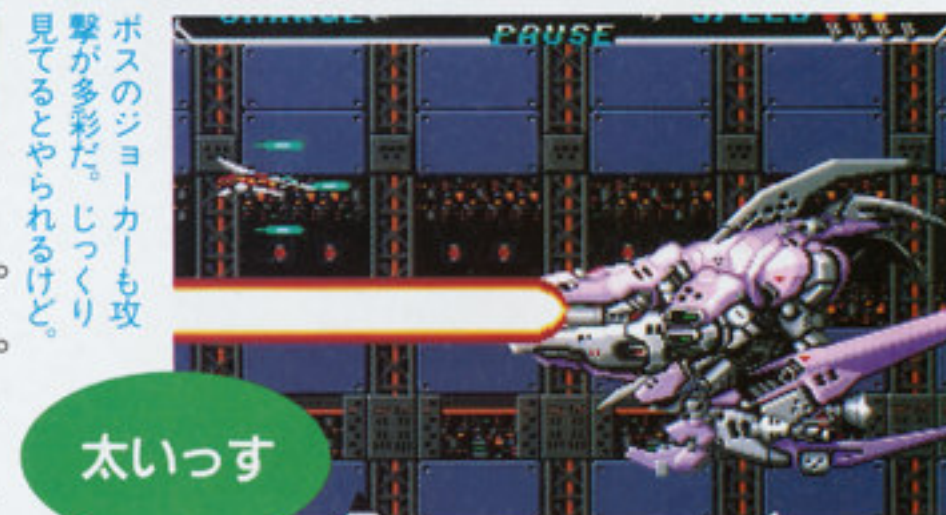
ここでは旗艦内に入るまでの抵抗が厄介だ。サテライトボムで応戦し、潜入したらバーニングウェイブで障害物に隠れた兵器を粉砕しよう。もちろん強化してないとツライぞ。

太いっす
ボスのジョーカーも攻撃が多彩だ。じっくり見てるとやられるけど。

一生避けろ!

内部へ潜入
いよいよ艦隊内へ潜入。この先に何が待っているのか……。

戦艦がたんまり
戦艦だらけの空間に突入。あまり上下に動かないほうがいい。

溜めて放て!
ここはバーニングウェイブを溜めて使ったほうが有効。障害物も問題ない。

雀豪ワールドカップ
データとこ勝負の麻雀の味わい

ビクターエンタテイメント／8月27日発売／8,200円／TAB

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

パソコン正統派麻雀がワールドカップモードを搭載して登場。奇をてらった演出が少ないぶん、本格派志向の人にはお勧め！

麻雀で世界を自摸(ツモ)れ！

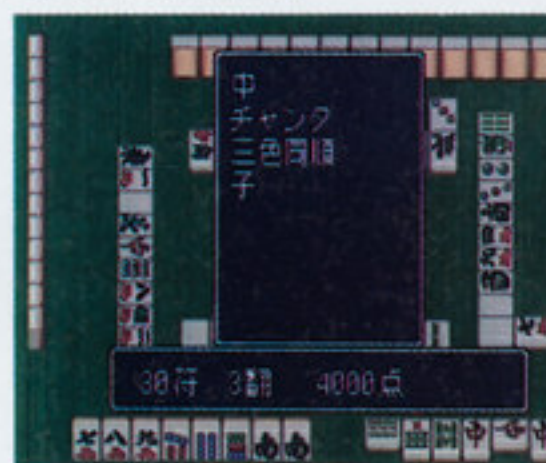
最近は業務用の影響か、イロモノ麻雀ゲームが非常に増えている。そういうのに慣らされていると、競技としての麻雀の本質を忘れてしまいがちとなる。しかし、この「雀豪ワールドカップ」は、パソコンで定評のある雀豪シリーズの最新作として、満を持して登場するだけあり、データ重視で非常に人間臭く、深みのある麻雀が楽しめるのだ。対局している気分になれるぞ！

モードはこんな感じ。対戦相手はそれぞれ打ち筋が違う88人のキャラクターが用意されている。

個人記録		ジョージ	
総局数	28	発	0
摸和	3	中	2
栄和	3	場風	0
放銃	3	自風	1
聴牌	2	門前清摸和	1
不聴	1	平和	0
リーチ	2	一盃口	0
副露	13	断ヤオ	0
ドラ数	0	海底ツモ	0
白	2	河底ロン	0

自分の手筋が記録として残るデータ画面。研究もできるし、自分を対戦相手にすることもできるんだ。回数を重ねるほど、よりリアルな自分ができあがってくるぞ。

自分を選ぼう!!

自分のキャラクターを登録して、ワールドカップに参戦しよう。

初めて対戦する時は、相手の強さやクセがわからないので、苦戦するかも。

こうやって和がったデータなども登録される。もちろん和がられたデータも残るぞ。

発売まで

F1 CIRCUS CD
走りの哲学はこのゲームから生まれる……

ニチブツ／9月発売予定／8,800円／RAC

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

調整不良のため、発売が少し延びて残念だけど、これだけの量のデータをゲームに生かすのは大変なこと。わかってほしい！

フォーミュラメガの覇者を目指せ！

このゲームは、過去のF1において使用されてきたシャシー、エンジン、タイヤそしてコースなど膨大(ぼうだい)な資料をもとに計算し、それをゲームに生かした究極のF1フリークゲームだ。初期の葉巻型やウイングカー、ターボカーなど、時代を反映したマシンでコースを走ることができる。セッティングだって現実さながらの細か～い調整ができ、理解できればホント自分の手足となってあやつれるぞ！

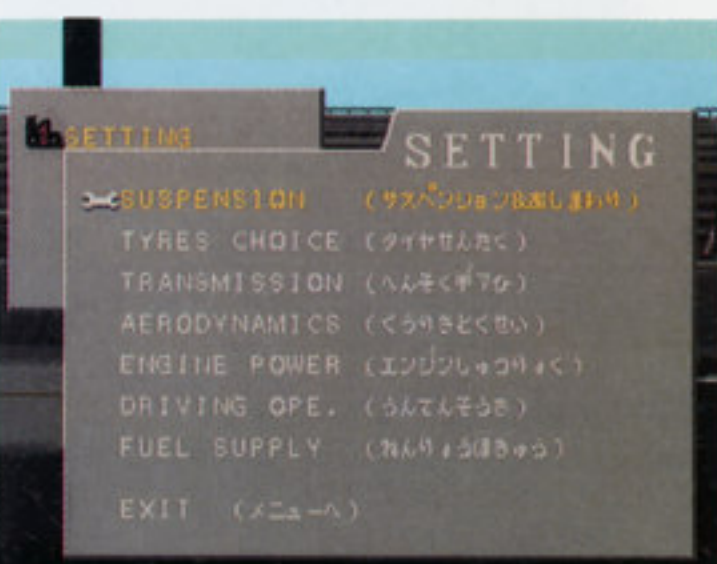
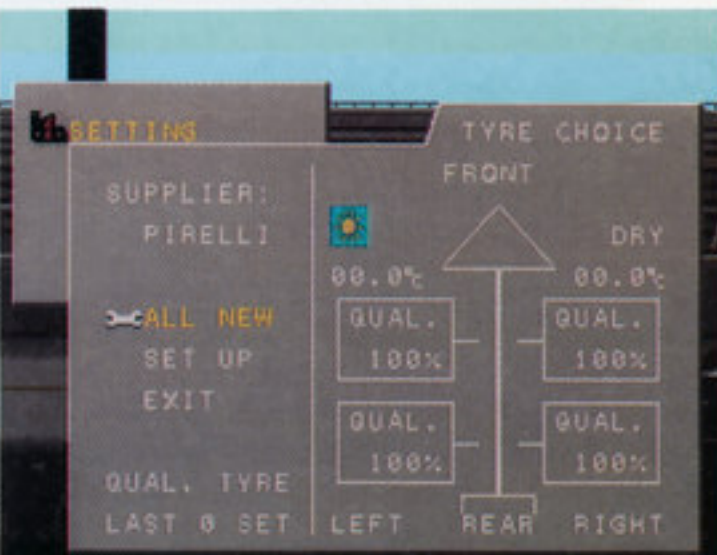
画面上部はバックミラーの役割り。後ろからの追突もあるのでハンドリングを安定させろ。

初めて3Dとなったこのシリーズ。しかしマニアックな細かさは失われたわけではない。画面を見てもその意気込みがわかる。

CDだからデータ量がハンパじゃない

F1ワールドチャンピオンシップでは、現在使用されていないコースでも走ることができる。

もちろんマシンも当時のチーム名とカラーリング、速さで走る。1991年の場合、キミはどれで走る？

セッティングは限りなく細かくリアル

セッティング項目は、ここからさらに枝分かれするほど数多い。これだけでもタダモノではない。

たとえばこれはタイヤチョイス。絵で表示しているとはいえ、かなり本格的なのがわかるだろう。

セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／A・RPG

完成度ゲージ　50%　1人プレイのみ

ぽっぷるメイル
これぞ"動くメイル"だ!!

おもちゃショーに行けなかった皆さん。これが出展されていた「ぽっぷるメイル」のビジュアルだ。堪能してくれい。

～おまたせしました～

おもちゃショー版オープニングを大公開だ!!

先月予告したとおり、今月はおもちゃショーに出展されたオープニングをドーンと載せてみた。どうだ、こ～んなに動くんだぞ。スペースの関係上、カットしたコマがあるのでわかりづらいかもしれないけど……。描き込みもていねいだし、かなりいいデキと言える。

現在の開発状況は、先日行われたアフレコとビジュアル画面とを組み込む作業が進行中。アクション画面で登場するキャラやマップも、形になりつつあるようだぞ。続報を待て。

このオープニングのバックストーリーは……

一獲千金を夢見、日夜奮闘するメイル。今回のターゲットは50万ゴールドの賞金首、ナッツ・クラッカーだ。ひたすら走って走って、とうとう獲物を追いつめた。だがヤツは、そう簡単に捕まらない。部下のマリオネットを次々とメイルめがけて襲わせる。斬って斬って、斬りまくるメイル。終わったと思ったのもつかのま、またも登場のマリオネット隊。さすがの彼女も、これには逃げた。後を追うマリオネットたち。ふと前方から、一体のマリオネットが出現。首を落として去っていくが首は怪しい音を立てている。そう、当然ドカン!! 爆風にまぎれ、50万ゴールドは夢の彼方に消えてしまいましたとさ。

ぽっぷるメイル
©Falcom
REPROGRAMMED GAME ©SEGA/FALCOM 1993

待望の"動くメイル"をじっくり見てくれ。なかなかしっかり描き込みされていてきれいでしょ。個人的には2段目の真ん中、剣を抜くメイルが気に入っている。

あの日本ファルコムのポップで明るいアクションロープレが

MEGA-CDに登場!!

メイル　林原めぐみ

メイル「見つけたぞ!! 50万ゴールドの賞金首。マリオネット盗賊団首領、ナッツ・クラッカー」

他豪華声優総出演

ナッツ・クラッカー「なんじゃお前、賞金稼ぎか。ヒヒヒお前のような小娘がワシを捕まえるだと!? お笑いじゃ!!」

元気なメイルと仲間達が繰り広げる

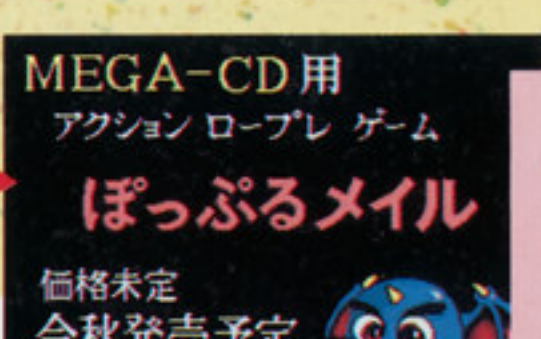
冒険　冒険　大冒険

ふ……キまった!!

並みいる敵を蹴散らして

めざすはおたから！おかねの山!!

・・のはずだったんだけどぉ・・

ピカーッ!!

MEGA-CD用
アクション ロープレ ゲーム
ぽっぷるメイル
価格未定
今秋発売予定

タット「ぽっぷるメイル～」
メイル「ぽっぷるメイル～」
ガウ「ぽっぷるメイル～」
3人「ドゥ、ワ～ァアァア」
ガウ「た～のしみにするガウ」

戦国伝承
NEO・GEO移植で盛り上がれ

サミー工業／11月下旬発売予定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

あの戦国伝承が移植される。豊富な合成音声などはまさにMEGA-CD向きの作品だ。みんなで、あの妙な味を味わってほしい。

まさか!! このゲームが移植されるなんて……

NEO-GEOからの移植作品です

このゲームは対戦モノが流行る以前の初期NEO・GEOで出ていた一風変わった横スクロールアクションだ。基本的にキャラは1人だが、道中でお助けキャラを救出すると、それぞれ仲間にできるのが楽しいのだ。お助けキャラは全部で3人。忍者・武者・忍犬の3タイプだ。中でも武者を選択したときの攻撃は絶品。敵の鎧武者と戦闘すると殺陣アクションを披露するぞ。合成音成や各ステージの派手な演出も常識破りだっただけに期待したいところだ。基本的にはNEO・GEO版に忠実な移植になるようなので秋の発売を待つべし。

拡大・縮小や…

拡大しまくり

NEO・GEO版ではこれでもかという感じに敵が遠くから3D攻撃を。

黄桜ではない・・・

はたしてMEGA-CD版ではどこまで完璧に移植できるのか!?

妙なサウンドと演出

純和風サウンド

奥のオーケストラな方々(?)が、見事なまでの演奏を繰り広げます。

妙な奴しか登場しない!

あの妙なキャラクターの雰囲気もこのとおりバッチリ移植されてますぞ。

MEGA-CDハミダシ情報

待望の「シルフィード」がようやく発売となって、さらに話題がまき起こりそうなMEGA-CD。今後も良質なソフトが目白押しでなかなか楽しませてくれそうだね。みんなの期待の大きいRPG作品なんかも、「真・女神転生」や「ロードス島戦記」など、話題の作品がそろそろ本格的に始動してきているし、未発表ソフトの中にもまだまだ楽しみなソフトが多くありそうなのだ。ちなみに、5月28日に発売されて、すぐに品切れになっていた「幻影都市」は、7月中旬ぐらいに再販があるから、買いそびれてた人は要チェックだよ。

取り込み映像もキレイな「The 3rd World war」

マイクロネットの「BATTLE FANTASY(仮)」は、ご覧のキャラクターで対戦可能。デカキャラだっているぞ。

シムスの「真・女神転生」は、現在ダンジョン内を調整中。もっとキレイで速くなるぞ。

「ロードス島」は企画段階も終わり、本格的な制作開始を宣言。続報を待つべし。

MASAMUNE JAPAN / EMPUSA NETHERLAND / VINCENT U.S.A / TSUKIKAGE KAGENIN / MICTLAN MEXICO / G.GOTHEV RUSSIA / LOKI NORWAY / SHI SAN MEI CHINA

セガの6B対応格闘「バーニングフィスト」は、おもちゃショーでデモを披露。現在は開発度20%だから、もう少し待て?

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. :HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MHz) WORK RAM:8KB
VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993,AUGUST,8TH

先月に引き続いて増量3ページのこのコーナー、今月紹介するG.G.ソフトは全部で9本。こんなにG.G.ソフトがあるなんて、まるで夢のよう……。ああ、楽しきかなG.G.ライフよ!!

妖逢伝ひすい丸/なぞぷよ/ジュラシック・パーク/GGベアナックルII/フェイスボール2000
魔導物語I/スクラッチゴルフ/GGアレスタII/RIDDICK BOWE BOXING

ゲームギア専用大作RPG始動!!

妖逢伝ひすい丸〜梵天の剣〜

●セガ/10月発売予定/5,500円/RPG/4M+B・B/1人プレイのみ

◎セガG.G.に全力投球開始!

昨年の秋ごろから良質なゲームが続々と発売されているため、最近のG.G.はハード、ソフトともに好調だとか。先月はついに国内販売台数が100万台を突破と、明るい話題が続き、セガ側もハード本体を実質プライスダウン。名作ソフトの再販といったキャンペーンを展開し、ますますG.G.軍団の勢いは増すばかりなのである(そりゃ言いすぎか)。

もちろん、話題だけが先行しても肝心のソフトを充実させるほうが重要なことはセガは重々承知している。そこで発表されたのが、純和風RPG「妖逢伝ひすい丸」だ。中世ヨーロッパを舞台にしたファンタジー路線をあえてハズしていることろがG.G.らしい(過去、セガはアラビアを舞台にした「シャダムクルセイダーズ」を出している)。

ひすい丸

かぐや

◎物語の舞台は中世日本

それでは、今月は物語の冒頭を紹介しよう。

……今から1200年くらい昔のこと。京に慈悲深い大臣が住んでいました。彼の悩みは子供が授からなかったことでしたが、毎日のように清水寺へ願掛けするのを見て、梵天様(宇宙界の秩序を守る神様)はその願いをかなえることにしました。「そのほうの熱心な願い、梵天様は確かに聞き届けられた。ただ子供が授かってもそちは今の幸せが続かぬかもしれぬ。よいかな。」……こうして産まれた男の子が、ひすい丸だったのです。彼は両親の愛に恵まれ正義感あふれる立派な若者に成長しましたが、彼が元服の年になると突然京は災厄に見舞われました。そんなある日、ひすい丸は厚い雲から落ちてきた稲妻に打たれて姿を消してしまったのです。ひすい丸が消えてから、都に魔物が現れはじめました。

……ひすい丸は、見たことのない山の中で目を覚ましました。「からす天狗」になってしまった彼を待つのは、誰なのでしょうか?

好評発売中!! 新パッケージ プラスワン

先月紹介できなかったプラスワンセットのパッケージ写真が遅ればせながら編集部に届いたので、ここで紹介しよう。右に載せた写真は「ソニック2」が同梱されたソニックパック。これ以外にも「なぞぷよ」が同梱されたなぞぷよパックも用意されているぞ。ソフト1本込みで15,800円というリーズナブルなプラスワンセット、これは買いでしょう。

同梱ソフト「なぞぷよ」

画面作成
画面作成
ぷよ条件
ぷよ設定
終了

「なぞぷよ」に入っている問題は計100問。問題作成エディタがついているので、ガンガン問題を作成してみよう。一メガ、パスワードコンティニュー方式。

いつでもどこでもカラーが楽しい
GAME GEAR ゲームギア
ゲームギア +1 プラスワン
SONIC 2 THE HEDGEHOG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ゲームカートリッジ付
SEGA

今月の発売タイトルはこの2本!! いずれもデキよし

ジュラシック・パーク

完成度 100%

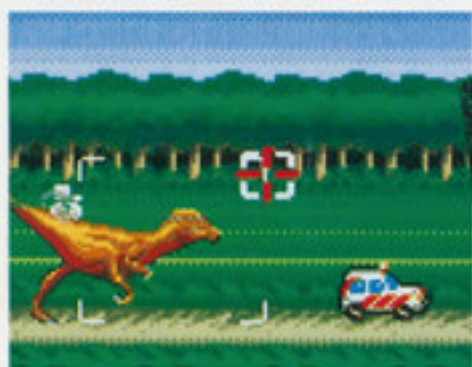
●セガ/7月30日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

SFX超大作 待望のゲーム化、G.G.が一番乗りだ

ほとんどの家庭用ゲーム機で発売が予定されているという大作「ジュラシック・パーク」。全ハードに先がけ、G.G.版が早くも発売されることになった。今回の作品は大容量4メガロムを使っているため、オープニングからいきなり豪華だ。特にグラフィック部分に関しては、G.G.でもトップクラス。全5ステージからなる〝恐竜の世界〟は、プレイヤーをあきさせない構成となっている。シューティング面あり、アクション面あり、ビジュアルシーンありと、いろんな要素を1本の作品に集めた寄せ鍋的ゲームなのである。

現代に蘇った恐竜たちの暴走をくい止めろ!!

TRICERATOPS

一番難易度の低いステージ。画面の3分の1もある巨大恐竜が最後に登場するぞ。

PTERANODON

プテラノドンのステージは、用意された3つの武器をうまく使い分けて進もう。

BRACHIOSAUR

アクション面は自然の地形を利用したトラップがいっぱい。攻略ルートを探せ!!

VELOCIRAPTOR

最初から選べる4つのステージの中では一番難易度が高い。この先に何がある?

そして最後のステージは

GGベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～

完成度 100%

●セガ/7月23日発売/3,800円/ACT/4M/2人同時プレイあり

先月のこのコーナーで大々的に取り上げたG.G.版「ベアナックルII」。オリジナルのメガドラ版の雰囲気をうまく移植しており、G.G.の格闘モノではいまのところ一番デキがいいと編集部内でも評判だ。

今月は発売を祝して(?)、対戦ケーブルを使った2人同時プレイのレポートをしてみよう。……遊んでみて思ったのは、1人プレイよりも難易度がかなり下がっているな、ということだ。これはたぶん、同時プレイの場合は画面上に敵が2人までしか現れないためだと考えられる。また、メガドラ版「I」のウリでもあった同時プレイならではの協力技は今回のG.G.版にはなし。その代わり、各キャラごとに超必殺技が追加されている。PSG音源なので効果音がややさびしいけど、前作に比べると移植度は非常に高いぞ。

2人同時プレイだと、ボス戦以外はとにかく簡単。ちなみに、メガドラ版と同じく味方は攻撃できるようになっている。できればVSモードをつけてほしかったな……。

対戦ケーブルで 2人同時プレイだ!

NEW SOFT5本を一気に紹介!! 今後のラインナップに期待だ

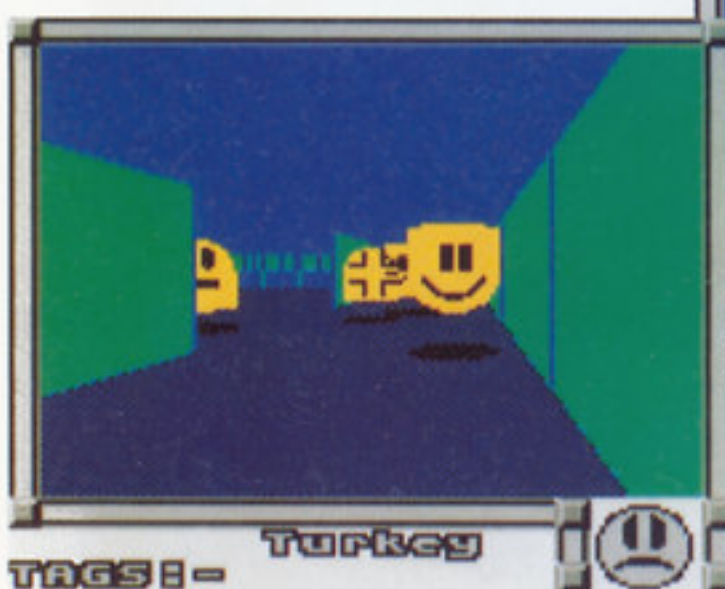
フェイスボール2000

完成度 90%

●リバーヒルソフト/10月下旬発売/価格未定/ACT/2M/2人対戦プレイあり

対戦型3Dアクションの傑作がG.G.に登場

第一報のお知らせ以来、しばらくお休みしていた(?)「フェイスボール2000」がついに動きだした。この作品は、ATARI-ST用の対戦型3Dアクション「MIDI-MAZE」の移植作。過去海外で多くの賞を総ナメした作品だけあって、対戦したときの面白さはかなりのものだ。3Dの迷路で繰り広げられるバトル、対戦がとにかく燃える!! ケーブルを用意して発売に備えていてくれ。

サブ画面で自分のいる位置、ダンジョンマップを確認できる。敵がどこへ向かっているのかを予想して今後の進行ルートを決めよう。

3Dダンジョンの中をリアルタイムで移動する。幸せそうな顔をした敵がうろついているので、ぜひ倒してあげましょう。対人間戦だけでなく、対COM戦も戦略を立てないと勝つことはできないぞ。

魔導物語I ～3つの魔導球～

完成度 50%

●コンパイル/発売日未定/5,500円/RPG/4M+B・B/1人プレイのみ

初の3DRPGサンプリングボイスもバッチリ

ぷよぷよの元ネタであり、パソコンユーザーの間で〝お手軽な3D型RPG〟として評判の高かった「魔導物語」シリーズ。その第一弾が、着々とコンパイルによって開発されている。4メガロムの採用により、サンプリングボイスも完全に再現。コレは絶対買いでっせ!!

スクラッチゴルフ(仮)

完成度 40%

●シムス/発売日未定/価格未定/SPT/2M/2人同時プレイあり

シミュレーション要素の高いゴルフゲーム

G.G.のゴルフゲームは過去にもあったけど、この「スクラッチ……」は対戦ケーブルを使ったトーナメントモードが充実している。ゴルフコースも3コース用意されているぞ。

GGアレスタII

完成度 60%

●セガ/9月発売予定/3,800円/SHT/2M/1人プレイのみ

ド派手な爆発シーン満載

コンパイルの意欲作「アレスタII」も着々と進んでいる。まだサンプルテストの段階だが、ハンディゲーム機のソフトとしては最速のシューティングになりそうだぞ。

RIDDICK BOWE BOXING

完成度 60%

●マイクロネット/発売日未定/価格未定/SPT/2M/2人対戦プレイあり

ヘビー級チャンプに挑戦

今月はリバーヒルソフト、シムス、そしてこの「RIDICK……」のマイクロネットとサードパーティーが充実の傾向に。世界ヘビー級チャンプのリディック・ボウに勝てるかな?

G.G. HOTLINE

G.G.といえばイメージガールの高橋由美子ちゃん。彼女が出演するCMは毎回ポップなノリで大好評だけど、7月7日からオンエアされているニューバージョンにはもう気がついたかな。「カラフルパワー」というキャッチフレーズがついた今回のCMは、元気な由美子ちゃんとあいまって、楽しげな感じに仕上がってるのだ。人気No.1の彼女にあやかって、G.G.もさらにヒットしてほしいね。

収録の合間にポーズをとってくれた由美子ちゃん。詳しくは来月のCM探偵団で。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.014

今回は「スラップファイト」特集。当初は裏技コーナーで扱おうかと思ったけど、ちょっと主旨が違うのでこっちで掲載することにしました。てなわけで文字ばっかりのページになってしまったけど「スラップファイト」を買った人はじっくり読んでね。

スラップファイト

質問1 メガドライブ版「スラップファイト」は、アーケード版にあった細かいフィーチャーも移植されているとのことですが、それにはどういったものがあるのでしょうか?

スタート直後に何もせずにやられると、2機目がフル装備になるというのは知っていますが、他にもあったら教えてください。

（福井県・石井篤）

TB本部より もちろん君の知っているもの以外にも「スラップファイト」には細かいフィーチャーはいろいろある。

そこで、今回はテンゲンからいただいた回答および本誌が調べあげた情報をもとに、現在までに確認されているものをまとめてみた。

ちなみに、これらは基本的にノーマルモード（アーケード版の移植）のフィーチャーだが、なかにはスペシャルモードでも同様に使えるものがある。ただし、どれがそうなのかを調べるのは君たちの仕事だ。

①ゲームスタート直後に、何もせずに(移動は可)敵にやられると、2機目の自機がフル装備(ウイング、ホーミングがつく)になる。ただし、これが可能なのはスタート直後だけ。

②パワーアップの☆を25個取った時点で自機の武器がショットの場合、画面外からヘルパー（援軍機）がやってくる。これは自分で弾をよけてくれるが、2P側のパッドのボタンを押さえながら方向ボタンを押せば、じかに操作することも可能。

敵の弾をスイスイかわし、確実に攻撃してくれるヘルパー。やられるときはあっけないぞ。

③ゲームスタートしたあと、ショットを撃たずに（敵を破壊せずに）敵の弾をかわし続け、そのまま6エリア以上ねばってからやられると、23エリア先にワープできる。また、そのとき以下のボーナス得点も入る。

- ●6エリアでミス→15万点
- ●8エリアでミス→18万点
- ●10エリアでミス→21万点
- ●12エリア以降でミス→24万点

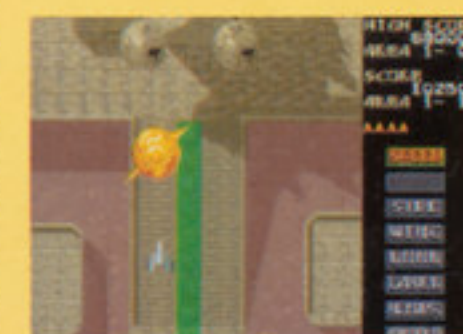
④自機の武器がショットのときに決まった地点を撃つと、インベーダーが出現する（撃ち続けると高得点)。出現地点はおもに56エリアなど。

⑤自機の武器がレーザーのとき、28エリアなどの地面にある芽を撃つと成長して花を咲かせる。これも撃ち続けると高得点。

⑥自機の武器がボムのとき、地面を撃ちまくっていると双葉が出現することがある。もう1発撃つと簡単に壊れてしまうが、これの出現地点はいたるところにある。

⑦自機の武器がホーミングミサイルのとき、35エリアなどにパネルが出現する（だいたい勝手に出現する)。これも単なる得点アイテム。

⑧ゲームスタート時に、ショットボタンとウェポンセレクトボタン＋右上を押さえたままにしておくと、☆が1つ無条件に手に入る。これはミス直後でも可能なので、スピードアップをすぐに1段階上げられる。ただし、難易度がノーマル以上でないとダメだ。

⑨ゲームスタート直後に、ウェポンセレクトボタン＋左下を押さえたままにしておくと、最初に破壊した敵のスコアに1万点よけいに加算される。ただし、このフィーチャーは上のと異なり、ゲームスタート時のみに有効だ。

ウェポンセレクト＋左下で、スタート直後に限り、最初に破壊したものに一万点プラス。

ぷよぷよ

質問2 以前「なぞぷよ」をプレイしていたら、タイトル画面の次のモードを選ぶ画面が英語に変わり、問題のメッセージもなぜか英文になりました。

でも、これがどうして出たのかわからないので、英語のメッセージの出し方を教えてください。

（香川県・竹内亜都子）

TB本部より 本部ではこのハガキを読んで「もしかしてこれは裏技では？」と思い、さっそくコンパイルさんにたずねてみたところ、次のような回答が帰ってきた。

「ゲームギア版のぷよぷよのカートリッジには、海外での発売のために英文でのメッセージも入れてありますが、これは裏技で表示されるようにはプログラムされていません。ですから、もしもメッセージが英文になったとしたら、それは接触不良などの外的要因で偶然に出たものだと思います」。

う〜む、つまり意識的に英文メッセージにすることはどうやら不可能らしい。ということは、竹内さんは一生に1度あるかどうかの現象を見られた幸運の持ち主かも？

QUEST 30
7連鎖すべし

この画面などが英文メッセージになるというのだが……。どうせなら、英文になる裏技でも入れておいてほしかったね。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP! メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】当選率50%という高確率の抽選により、今月のソフトプレゼントは石井くんに決定です。以上、いつもどおりの本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.40

忘れたころにやってくるのもの。それは天災、ソフトの発売延期、そして懐かしいゲームの裏技！ 今回はモナコＧＰⅡのビックリするようなネタが来たぞ。

ジェームスポンドⅡ

1軍 5分間無敵モードほか

ゲームスタート直後、すぐ右上のほうに５つ並んでいる得点アイテムを、ケーキ、ハンマー、地球儀、リンゴ、蛇口の順番に取るとポンドの体が点滅し、約５分間無敵になる。

また、この無敵時間が持続しているうちに最初の扉に入ってスポーツの部屋をクリアすると、すべての扉のカギが開く。

（東京都・タラチャン）

ここにある得点アイテムを決まった順番に取ると5分間無敵に。そのあいだに最初の部屋をクリアすれば、どの部屋にもすぐに入れる。

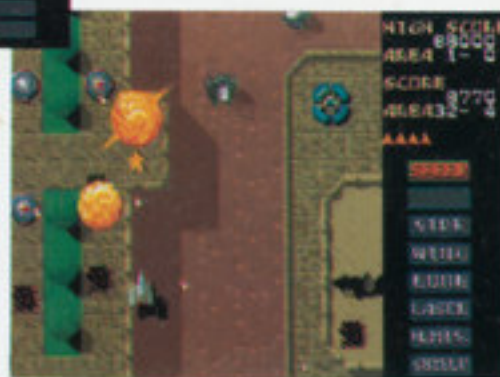
スラップファイト

補欠 東亜プランモード

オプションモードに入って、カーソルをコントロール設定に合わせたら、Ａ、Ｂ、Ｃボタンを同時に押してみよう。すると、画面が切り替わって東亜プランモードになるぞ（もう１度押すと解除される）。

（東京都・ＧＯＴＥ）

コントロール設定に合わせてA、B、Cを同時に押す。これで何が変わるかというと…。

シールドが時間制になり、難易度も微妙に変わる。つまり、アーケード版のシステムに戻るのだ。また、難易度設定をノーマルの32にすると、いきなり32周目から遊べるぞ。

エクスランザー

1軍 イージーモード&面とばし

プレイ中(難易度は何でも可)にいつでもいいからポーズをかけたら、ボタンをすばやく「上、下、上、下、上、下、C、B、A、右、左」の順に押そう。

すると成功すればＢＧＭが鳴り、そのあとＡボタンを押すとコマ送りモード、Ｂボタンを押すと面とばしができるようになる。

また、オプション画面で難易度設定にカーソルを合わせて「A、B、C、A、B、C、A、B、C」とすばやく押すと、イージーとヘビーの難易度が選択できるようになる。

（東京都・平野崇・20歳）

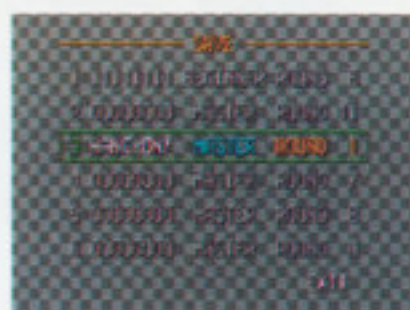
ちなみにイージーで始めると、こんなステージが最初にくる。一見の価値はあるだろう。

アイルトンセナ・スーパーモナコGPⅡ

2軍 イメージトレーニングをバイクで疾走！

まずワールドチャンピオンシップを新しく始め、ネームエントリーで「HANG-ON／」と入力する。そしていったんセーブしたらリセット（電源を切ってはダメ）する。

そのあとフリープラクティスのイメージトレーニングを選択し、周回数とグリッドを設定したら、方向ボタンの下とＡボタンをトランスミッションセレクト画面になるまで押しておく。あとはトランスミッションを普通に選択すると、自車がバイクになっているぞ！

※編集部より――この裏技ハガキには差出人の住所も氏名も書かれていませんでした。心当たりのある方は編集部までご一報ください。

まず、この名前でセーブ。あとはリセットしてからイメージトレーニングに。

この画面で下＋Aボタンを押したまま次のトランスミッション画面へ。

するとこうなる。一回電源を切るとできなくなるので「HANG―ON／」のデータを書き込み、最初からやりなおそう。

裏技大募集！

■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼（大リーガー～１軍は希望のメガドライブソフト。２軍～草野球は図書券）と、本誌特製オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可)。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

●裏技リーグ欄外編《ジェームスポンドII》【ポンドをジャンプさせたら着地する前にジャンプボタンを押しなおし、方向ボタンの下も押さえる。そしてしばらく両方のボタンを押さえたら、方向ボタンだけを離すと通常より高いハイジャンプができる。】（長崎県・藤沢啓介）←このジャンプはボタンをためた時間に比例して高くなるぞ。アマに認定。

おもちゃショーでは新作の展示ナシ。これじゃユーザーは納得しないぞ。頼むぜSNK。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.12

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

サムライ・スピリッツ
ⒸSNK 1993
8月4日発売 28,000円 容量118メガ
ゲーセンでは好評稼動中

「戦国伝承」の対戦格闘版ではないらしい

格闘アンド100メガショックの連続で息もつかせないNEO・GEOだが、今度登場するゲームも同じ路線のヤツだ。お題は「サムライ・スピリッツ」。武器によって〝斬る〟ということを前面に押し出した対戦型格闘アクションゲームだ。武器と武器とがぶつかり合う鍔競り合いが見せ場になっているが、武器には耐久力があるために使い過ぎると壊れてしまう。そんな時は素手で戦うことになるわけだが、武器ほどダメージを与えられないので注意が必要だ。その他、受けたダメージによって攻撃力がアップしたり、アイテムで体力を回復できたりなど、いろいろな要素が詰まっている。詳細はゲーセンに行って自分の眼で確認してほしい。侍でも「戦国伝承」とは関係ないよ。

それぞれの理由で12人の戦士が登場

1700年代の終わりが舞台なので、登場するキャラクターは侍や忍者が目立つ。日本人が多いのも特徴だろう。

燕がファイア燃えるっすよ

居合い抜きの達人である橘右京の燕返し。燃やされそうになっているのは、歌舞伎の素晴らしさを広めるために戦う千両狂死郎だ。

怒るのだ!

キャラクターの間合いにより、ズームイン・ズームアウトしたりする。「龍虎の拳」でもおなじみのシステムだ。

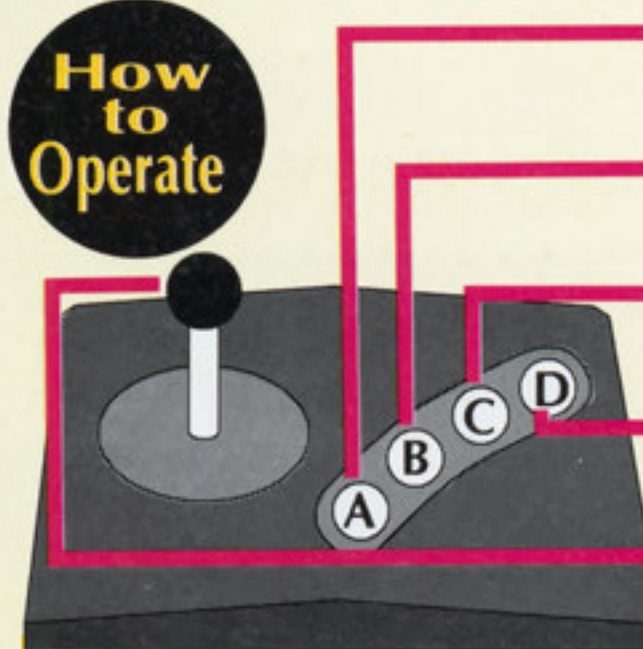
犬も使用可能

アメリカン忍者のガルフォードは忍犬のパピィで攻撃することが可能。画面中央の黒子はすべてを見届けるために立ち続ける。やるね。

宮殿でも戦う

ベルサイユ宮殿にてシャルロットのパワーグラディションがほとばしる。女剣士と女戦士の戦いは、なかなかアツイ。魂が燃焼するぜ。

必殺技なども使えちゃったりする

How to Operate

Aボタン 武器や素手でちょっと弱めの攻撃をする。様子を見るならこのボタンで相手を伺うとよい。
Bボタン 武器や素手で中程度の威力の攻撃をする。Aボタンと同時に押せば強力な攻撃が可能だ。
Cボタン 弱めの足攻撃をする。相手を転ばせて戦いを有利にもっていくといいだろう。活用せよ。
Dボタン 中程度の威力をもつ足攻撃。Cボタンと同時に押せば強力な攻撃ができる。挑発はないよ。
8方向レバー 主にキャラクターの移動に使う。上方向でジャンプ、下方向でしゃがむ。防御もできる。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

本体と同時発売の2人打ち麻雀ゲーム。兄を捜すためにいろいろな人物と麻雀で勝負するが、麻雀ゲームとして特筆すべきものはない。アダルトなシーンも稚拙で欲求不満が溜る。だが、演歌(CD未収録)をバックに麻雀が打てるのはこのゲームだけ。東日本編の発売が切望される。

麻雀狂列伝―西日本編― 15,800円
'91年7月1日発売 容量42メガ

アニメ版「餓狼伝説2」も放映が決定したのだっ!

7月31日【土】PM2:30～ フジテレビ系列より

みんなのアイドル、あの舞ちゃんがお茶の間に!!

去年の年末に放映されたアニメ版「餓狼伝説」が好評だったので(?)、続編の放映が決定したのだ。「日本一♡」でおなじみの不知火舞ちゃんをはじめ「餓狼伝説2」のキャラクターが総登場するぞ。ちなみに、地域によって放映日時が違うから、新聞のテレビ覧を毎日注意して見るように。テリーVSクラウザーの闘いは必見やで。

BEメガ読者プレゼント 1993年8月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、8月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、10月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（☎ 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年7月末日までに発売されたメガドライブ、MAGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から、あなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入した場合は、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかることがあります。

3 MD1専用S端子ユニット MEGA S-01

5名

S端子付きテレビがある人はぜひ試してほしい。画面の美しさが格段に違います（定価4,900円です）。

提供：サンタ

4 体験版「慶応遊撃隊」（ポスター付き）

10名

ラミちゃんの可愛さもあるけど、このノリのよさはヒット間違いなし。疑う君に体験のチャンスだ。

非売品／提供：ビクターエンタテインメント

5 JEF UNITED グッズ（フラッグ＆ミサンガ）

3名

盛り上がるJリーグ、いつの間にかJEFを応援してなかったかな？だってあの胸のロゴを見ればねえ。

提供：BEEP！メガドライブ編集部

6 爆笑ギリシャ神話

3名

人間以上に人間的な神様達を描いたギリシャ神話を、さらにおもしろおかしく理解しやすくした1冊。

提供：株式会社光栄

INFORMATION

今回の東京おもちゃショーとCES特集、いかがだったかな。特集にもあるとおりアメリカでのメガドラ（GENESIS）の調子は相変わらずいいようだ。取材の合間に2〜3のショップをのぞいてきたけれど、売り場もスーパーNESに比べてGENESISのほうが目立つところにあったし、面積も若干広い。日本とは大違いの状況を肌で感じた気がする。もちろん、流通の問題やソフトのラインナップ、宣伝活動の問題もあるのだろうが、面白いもの、いいものが、それに見合う支持と評価を受けシェアを伸ばしていくといった土壌が日本よりも強いのかもしれない。BEメガもメガドラがさらに支持されるようにガンバっていくぞ。

次号は、8月7日（土）発売です。

質問テレフォン

03•5642•8185

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
［資格］（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合は連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●副編集長
桑原　修
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡　昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN STAR）
Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
佐々木功一
金田綾緒
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
中平アケミ
出口洋介
小野田由美
深田真理子
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩藏
吉村勇子
湯川安芸子
古川早苗
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

MiG-29 FULCRUM

ミグ-29

評 画面から飛び出しそうな、迫力いっぱいの戦闘機がかっこいいですね。本物そっくりに、操作できそうな気がします。

特選

題:ぼくの戦闘機　作:クレムリン

93年9月頃発売予定 価格未定

ラブミー・テンゲン　ラブミー・スイーツ

よくできました

ああ、おもしろい

もうすこしでます

特選

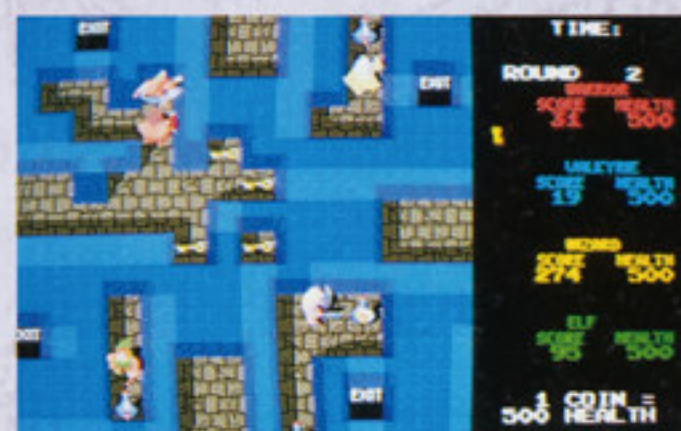
GAUNTLET

ガントレット

題:アーケードモード　作:アタリゲームズ 他

評 勇者、モンスターが生き生きとして、とてもすばらしいです。これからも頑張りましょう。

題:クエストモード

評 よく、工夫されています。冒険の楽しさが、伝わってきますね。

題:バトルモード

評 仲のよい友達どうしも、戦わなければいけないこともあるという、作者のするどい人生観がかいま見られます。

93年9月頃発売予定 価格未定

TENGEN

AN ATARI GAMES COMPANY

楽しいひととき

MARBLE MADNESS

マーブル マッドネス

MEGA DRIVE

特選

評

名画のように美しい背景の上を、けなげに
転がるマーブルの姿に心打たれました。

題:ビー玉きょうそう　作:アタリゲームズ

93年8月13日(金)
発売決定!

13金とおぼえよう!

希望小売価格6,800円(税別)

ナゾを秘めたまま
以下次号へ…

をお約束します。

株式会社テンゲン　〒110　東京都台東区台東4-20-6
情報電話:03(3835)7999